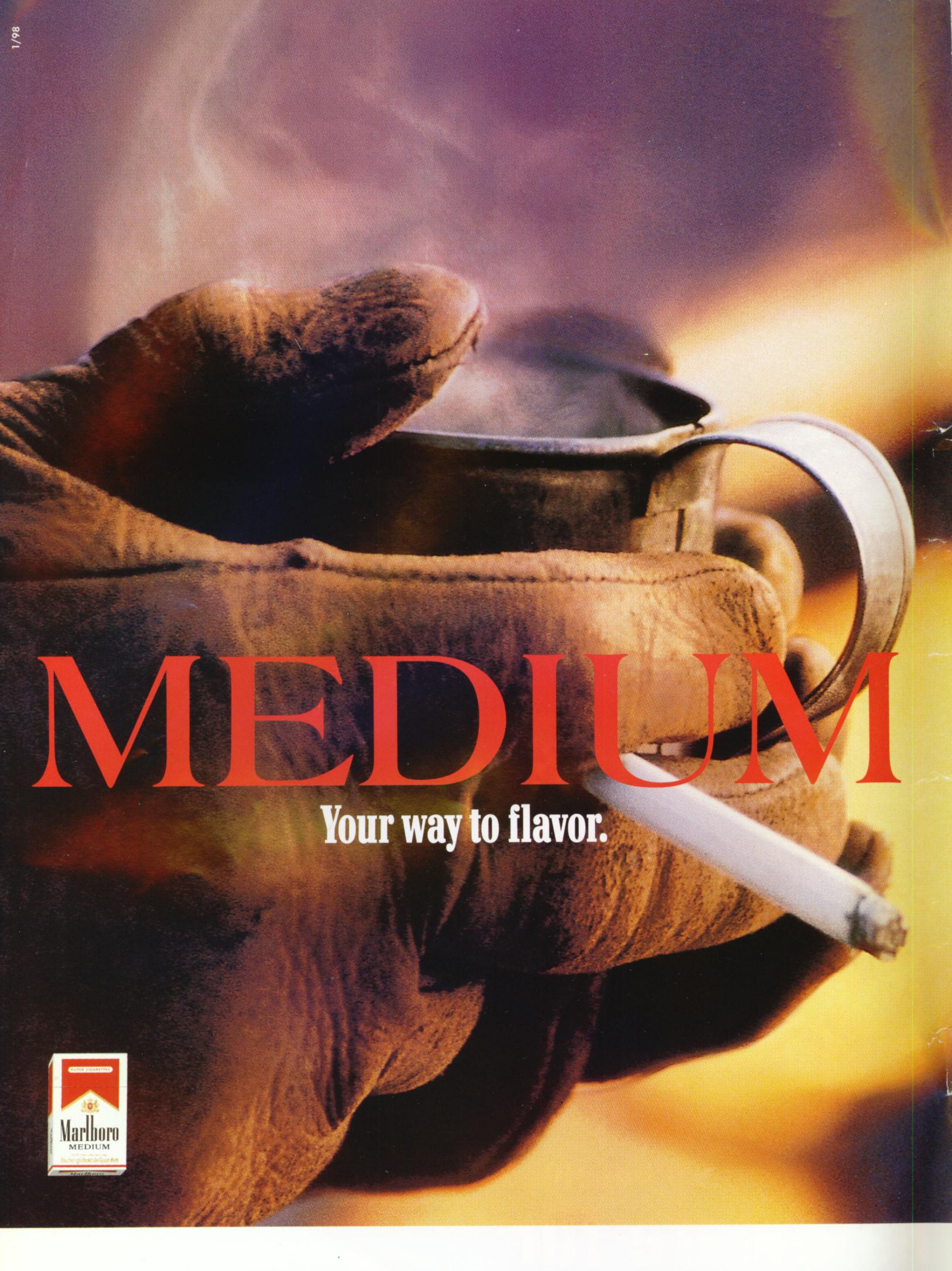

POWER
PLAY
PC-SPIELE MAGAZIN
DM 4,90
S 37,–/sfr 4,90
lfr 105,–/hfl 6,25
bfr 119,–/Lit 6.800
Pta 600,–/Dr 1.200,–
http://www.magnamedia.de
3/98
NEU! Nur noch
4.90
Spannender als der Roman
Philip K. Dicks UBIK
im Exklusiv-Test
Perry Rhodan
OPERATION EASTSIDE
Krallt Euch die Planeten
USA today
Making of:
Final Fantasy 7,
Requiem und
Army Men
Neu oder mit 3D beschleunigt ?
Hardware für
den Grafik-Kick
4 391054 204909 03



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Redaktion intern



Die gute Fee: Christiane Wesoly assistiert ab sofort der Redaktion

Wieder ist es eine attraktive Heldin, nach der sich unsere männliche Testcrew die Hälse verdreht: Christiane Wesoly hatte sich heldenhaft an unserem Messestand während der Münchener Bits & Fun um alle Spielwütigen gekümmert und damit die ständig belagerten Redakteure enorm entlastet. Bei einer anschließenden Urlaubsvertretung in den heiligen Hallen unserer Playstation-Kameraden machte sie eine so gute Figur, daß wir sie vom Fleck weg engagieren mußten. Ab sofort wird sie als unsere Redaktionsassistentin die gute Fee der Power Play sein und sowohl am Telefon wie auch in der Korrespondenz ihren Charme versprühen. Wer weiß, vielleicht beantwortet sie auch mal Eure Leserpost?

Während sich alle Blicke auf Christiane konzentrierten, hat sich tom schmidt leise aus dem Blickfeld geschlichen – und zwar gründlich! Bis an die amerikanische Westküste trieb ihn sein Fernweh, das ihn auch gleich über ein Jahr (von Dezember 97 bis Januar 98) dort festhielt. Das Ergebnis seiner Reiselust könnt ihr im Aktuell-Teil ab Seite 18 nachlesen, wo er „Direkt aus USA" über spannende Neuigkeiten kalifornischer Hersteller berichtet.

Direkt aus Frankreich erhielten wir diesen Monat die erste lauffähige Version von UBIK, einem temporeichen SF-Actionabenteuer nach dem gleichnamigen Roman von Philip K. Dick. Cryo hat dieses Schätzchen still und heimlich entwickelt. Doch nun fallen in unserem Exklusiv-Test die Hüllen: Alles über UBIK lest Ihr ab Seite 114. Gute Unterhaltung!

Euer Power Play-Team



Noch am Kiosk: Das Power Play-Sonderheft „Strategie für Genießer" findet ihr noch diesen Monat an den üblichen Verkaufsstellen. Sollte es dort aber vergriffen sein, könnt ihr es auch nachbestellen: Power Play Bestellservice, Postfach 1163, 74168 Neckarsulm, Tel. (07132) 959242, Fax (07132) 959244.



Überraschung: Ein actiongeladenes SF-Abenteuer in 3D-Perspektive steckt hinter UBIK

KOLUMNE

Positiv denken?



Muß man in einer Kolumne immer böse, zynisch und gemein sein? Muß man nicht. Aber es macht deutlich mehr Spaß! Ob ich nicht auch mal positive Begebenheiten und optimistische Beispiele erwähnen könne, wurde ich gefragt. Kann ich, entgegnete ich, die auf mich gerichtete Schrotflinte geflissentlich übersehend. Das Problem dabei: Sobald sich erfreuliche Produkte und angenehme Hersteller bemerkbar machen, wird man Minuten später brutal in die rauhe Wirklichkeit zurückgeholt – meist von entsetzlichen Spielen oder intoleranten PR-Söldnern.

Aber nein, es gibt sie wirklich, die positiven Beispiele. Momentan schwärme ich z.B. davon, daß es endlich ein paar Publishern gelingt, anspruchsvolle Science-Fiction (meist Buch, seltener Film) in gelungene, atmosphärisch dichte PC-Spiele zu verwandeln. Dies gelingt ihnen sogar manches Mal besser als dem einen oder anderen Hollywood-Regisseur. Vorzeige-Produkte sind hier „Blade Runner" von Westwood Studios und „UBIK" von Cryo. Mit leichten Abstrichen gehören auch die „Wing Commander"-Serie von Origin, die meisten „Star Wars"-Spiele aus dem Hause Lucas (z.B. „Jedi Knight"), diverse „Star Trek"-Titel (zuletzt „Starfleet Academy" von Interplay) und aktuell „Perry Rhodan: Operation Eastside" zum Kreis der Sympathieträger. Diese Liste erhebt natürlich keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Leider fallen mir prompt auch eine ganze Reihe von SF-Umsetzungen ein, die weniger glücklich machen. Deren Aufzählung erspar´ ich mir (und vor allem den Betroffenen) an dieser Stelle. Als Abschreckung erinnere ich nur an die Spiele zu Independance Day, MIB, Terminator und Robocop oder an das frisch verhunzte Perry Rhodan-Adventure (Thoregon).

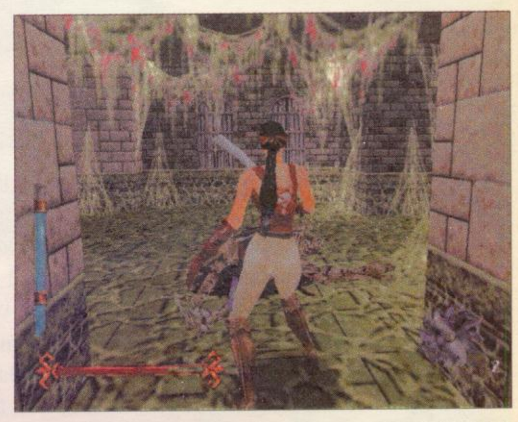
Aber wenigstens macht die Tendenz Mut, so daß wir sicher auch in naher Zukunft schwierige und kultige SF-Themen als gelungenes PC-Spiel genießen dürfen. Vielleicht zählen die kommenden „Star Trek"-Umsetzungen, das Babylon-5-Spiel oder die möglichen Games zu Alien 4 und Starship Troopers zu den aufgehenden Sternen am Entertainment-Himmel? Wir werden sehen, was nur Fiktion bleibt oder Fiction wird...

Live long and prosper!

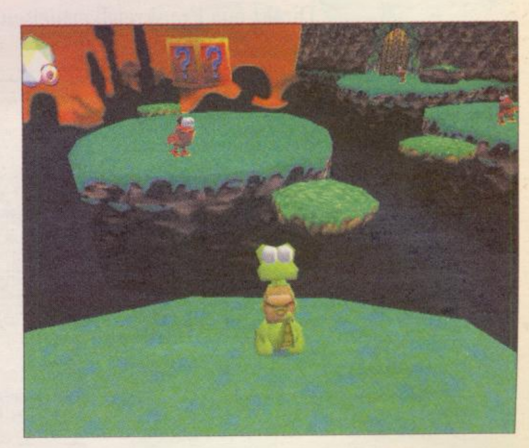
Ralf Müller



[news & previews]

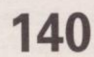


Nightmares Creatures Seite 98



Croc Seite 106

[interview]

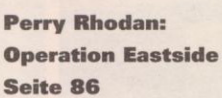






Might & Magic VI Seite 46




Perry Rhodan: Operation Eastside Seite 86

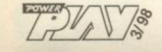
[titelthemen]

[hardware]

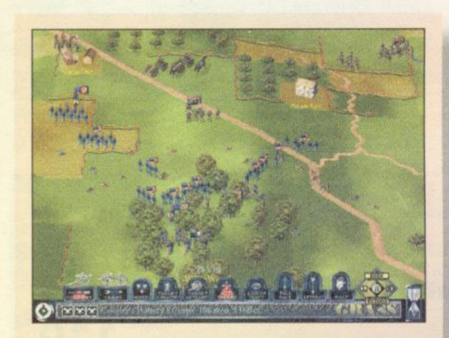
[wettbewerb]

[rubriken]

[test]



Die wichtigsten



Gettysburg

Sid Meiers neuester Streich: Die bislang perfekteste Simulation des Amerikanischen Bürgerkrieges. Auf dieser Demo könnt Ihr Euch von der beeindruckenden Grafik und der enormen, für den Einsteiger fast schon verwirrenden Spieltiefe vertraut machen. Auf einer der beiden Seiten, Union oder Konföderierte, könnt Ihr gen Gettysburg marschieren.
CPU: Pentium > 100 MHz, Platte: 10,6 MByte, RAM: > 16 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM 4x.



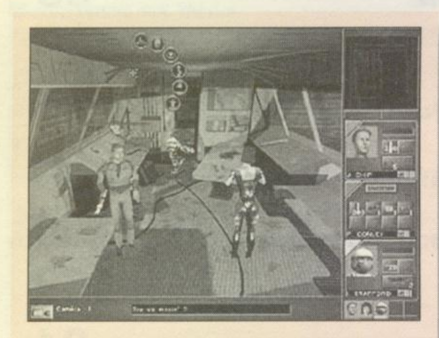
F1 Racing

Ubisofts Edel-Raser heimste alles ein, was die schreibende Zunft an Preisen zu vergeben hat. Wer es sich immer noch nicht gekauft hat, schaut sich unser Demo an und rennt dann schleunigst zum Softwarehändler: Dieses Teil ist ein Muß für alle PC-Freaks mit Benzin im Blut!
CPU:Pentium > 133MHz, Platte: 44,8 MByte, RAM: > 8 MByte, Grafik: SVGA (auch 3Dfx) , CD-ROM > 4x.



Falcon 4.0

Nach langer Durststrecke macht sich der Klassiker unter den Hardcore-Simulationen schon mal startklar. Wer auf dreifach belegte Tastaturen und knallharten Realismus steht, wird hier bestens bedient. Das Demo verkürzt die Wartezeit bis zum Erscheinen der endgültigen Version.
CPU: Pentium > 133 MHz (mit Voodoo), 166 MHz (ohne), Platte: 51 MB, RAM: 32 MByte, Grafik: SVGA (3Dfx empfohlen), 2 MB Video-RAM, CD-ROM > 4x.



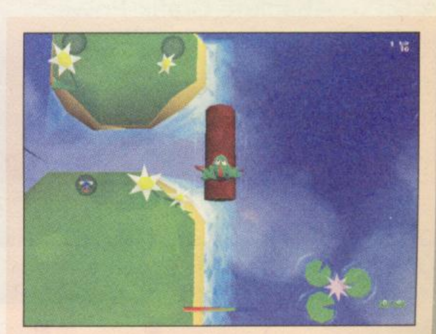
UBIK

Philip K. Dick hat Saison. Diesmal setzte Cryo sein Kultbuch UBIK zum Echtzeitstrategie-Adventure um. Zwischen Leben und Tod und in einer verrücktspielenden Zeitströmung bieten Euch ein konventionelles und ein psychisches Waffenarsenal faszinierende Möglichkeiten, die über bekannte Echtzeitszenarien deutlich hinausgehen.
CPU: Pentium > 100 MHz, Platte: 30,8 MByte, RAM: > 16 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM > 4x.



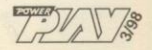
Shadow Master

Shadow Master von Psygnosis entführt Euch in fremde Welten, wo Ihr einem außerirdischen Feldherren samt seiner Heerschaaren den Garaus machen müßt. Ihr nehmt also in einem futuristischen Buggy Platz, rollt durchs Terrain und eliminiert die Polygon-Gegner mit einer Reihe von martialischem Gerät aus der Ich-Perspektive.
Ohne 3Dfx läuft allerdings nix!
CPU: Pentium 133 MHz, RAM > 16 MByte, CD-ROM: > 4x, 3Dfx.



Frogger

Hasbro Interactive hat den Klassiker der 8Bit-Ära reanimiert. In ein zeitgemäßes 3D-Gewand gekleidet, hüpft der Frosch nun durch eine stattliche Anzahl von Leveln, angefangen von dem eins zu eins umgesetzten Original, bis hin zu vertrackt neugestalteten Stages. Anhand der Demo könnt Ihr schon einmal Probehüpfen. Läuft nur von der CD!
CPU: Pentium > 100 MHz, RAM: > 16 MByte, Grafik: SVGA (3Dfx empfohlen), CD-ROM > 2x.



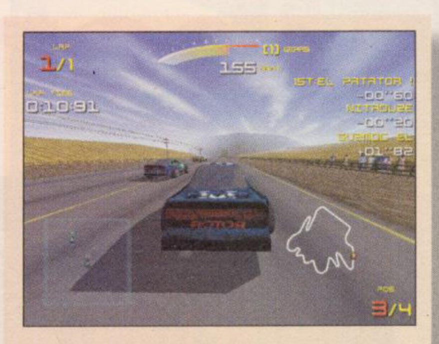
Demos der CD



Demonworld

Mit Schwertern und Zaubersprüchen gegen die Mächte des Dunkels! Ikarion lädt uns zu einem Schnupperbesuch im Land der Hexfeldsagen ein, um unsere rundenstrategischen Fähigkeiten auf die Probe zu stellen. Wenigstens ein Level könntet Ihr, O Kriegsherr, mal so eben durchspielen, nicht wahr? Besonders für Table-Topper zu empfehlen.

CPU: Pentium > 90, Platte: 38,6 MByte, RAM: > 16 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM 4x.



Ultim@te Race

Mit feinster 3D-Grafik wartet Kalistos Action-Renner Ultim@te Race Pro auf. Die spielbare Demo läuft wahlweise mit oder ohne 3Dfx-Beschleuniger und läßt Euch gegen Computergegner um den Sieg kämpfen. Nur eine Strecke steht in der Demo zur Verfügung und auch der Netzwerkmodus fehlt. Dennoch sehenswert!

CPU: Pentium > 133 MHz, Platte: 0 MByte, RAM 16 MByte, Grafik: SVGA (auch 3Dfx), CD-ROM: > 8x.



Warbreeds

Klonen, klonen und ... klonen. Irgendwann muß ja mal der Superkrieger gezüchtet sein! Inzwischen gilt es, die notwendigen und nützlichen Gebäude zu errichten, Resourcen zu erschließen und den untergebenen Kreaturen passende Anweisungen zu geben. Hier erhaltet Ihr schon mal einen kleinen Einblick in RedOrbs Genetik-Kriege.

CPU: Pentium > 100 MHz, Platte: 0 MByte, RAM: > 16 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM 4x.



Balls of Steel

Für den kleinen (oder auch großen) Flipperspaß empfiehlt sich derzeit Balls Of Steel von GT Interactive mit seinen fünf verschiedenen Tables (darunter auch ein „Duke"-Tisch), inklusive vieler „Spiele im Spiel". Mit dieser Demo könnt Ihr schon mal üben und die Stahlkugeln möglichst lange im Spiel halten, den tollen Sound und die wirklich schnelle Grafik genießen.

CPU: Pentium > 90 MHz, RAM > 16 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM: 2x.



Air Warrior 3

Der neue König der Online-Flight-Sims? Auf jeden Fall der schönste Air Warrior, den es je gab: Dank 3Dfx komplett texturiert und renoviert für die neunziger Jahre. Die Demo-Version gibt Euch schon mal einen Vorgeschmack. Unter **http://www.bigweek.com** könnt Ihr weitere Infos erhalten.

CPU: Pentium > 133 MHz, RAM 24 MByte, Grafik: SVGA (3Dfx empfohlen), CD-ROM: 2x.



Addiction Pinball

Addiction Pinball, das wir Euch in dieser Ausgabe auf Seite 103 vorstellen. Wenn es auch sonst immer ein wenig schwierig ist, zwei recht gute Pinball-Programme miteinander zu vergleichen, habt Ihr diesen Monat dazu die beste Gelegenheit, da wir Euch auch eine Demo-Version von „Balls of Steel" besorgen konnten.

CPU: Pentium 90 MHz, Platte: 10,1 MByte, RAM > 16 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM: > 4x.



Die CD im Überblick



Auf diesen Seiten erhaltet Ihr den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 3/98

Demos

Demos	Größe
Gettysburg	0 MB*
Falcon 4.0 (3Dfx)	19 bis 54 MB*
F1 Racing (3Dfx)	0 MB*
UBIK (Selfrunning)	0 MB*
Shadow Master (3Dfx)	0 MB*
Addiction Pinball	0 MB*
Frogger	9,5 MB*
Demonworld	115 MB*
Ultim@te Race (3Dfx)	0 MB*
Warbreeds	23 MB*
Balls of Steel	16,4 MB*
Air Warrior 3	32 MB*

„Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe auf der CD

Patches

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die Updates und Patches auf unserer CD. Diesen Monat machen folgende Patches Eure Spiele flott:

- Age of Empires Update
- Close Combat Patch
- F1 Racing Sim D3D-Patch
- F1 Racing Sim 3Dfx-Patch
- Heavy Gear Update
- iF-16 Update
- Rally Championship Update
- Red Baron 2 Beta-Patch
- FIFA 98 Update
- Myth Final-Patch

Videos

- **Battle Zone**
- **Requiem**
- **Army Men**

Papier einfach längs der gestrichelten Linie ausschneiden, an den Kanten falzen – und fertig ist das CD-Cover für die Jewelcase. Leere Plastikboxen gibt´s in jeder gutsortierten Musik- oder Elektroabteilung.

Tools

- DirectX 5
- WinZip 6.2
- Video for Windows
- Diverse Virenscanner
- Aktuelle ELSA-Treiber
- Hex-Workshop 32
- Glide 2.43 (3Dfx Treiber)

Online

Wie immer mit dabei: Die neue Compuserve-Version, WinCIM, T-Online sowie die Internetzugangssoftware AOL v3.0i. Die Zugangsnummern findet Ihr auf der Hüllen-Rückseite Eurer CD bzw. in den README-Dateien.

Leser aktiv

Unter unserem Leser-aktiv-Button haben wir zur Einstimmung auf das kommende Fest diesmal ein virtuelles „Ostertier" namens „Oster Gotschi" für Euch. Viel Spaß damit! Wenn auch Ihr mit einem Programm auf unsere CD wollt, schickt es einfach an:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion Power Play
Gruber Str. 46a
85856 Poing

Info

Habt Ihr mit der *POWER-PLAY-CD* irgendwelche Schwierigkeiten, hilft Euch ein Klick auf diesen Button weiter. Hier findet Ihr nicht nur eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder eMail-Adresse, an die Ihr Euch notfalls wenden könnt. Ebenfalls in diesem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gelesenen, aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.

POWER PLAY

Die CD zur Ausgabe 3/98

- Gettysburg
- Falcon 4
- F1 Racing
- Air Warrior 3
- UBIK
- Shadow Master
- Frogger
- Demonworld
- Ultim@te Race
- Warbreeds
- Balls of Steel

POWER PLAY CD 3/98

[win demos]

- Gettysburg
- Falcon 4
- F1 Racing
- UBIK
- Shadow Master
- Frogger
- Demonworld
- Ultim@te Race
- Warbreeds
- Balls of Steel
- Air Warrior
- Addiction Pinball

[updates]

- Age of Empires Update
- Close Combat Patch
- F1 Racing Sim D3D-Patch
- F1 Racing Sim 3Dfx-Patch
- Heavy Gear Update
- iF-16 Update
- Rally Championship Update
- Red Baron 2 Beta-Patch
- FIFA 98 Update
- Myth Final-Patch

[leser aktiv]

- Oster Gotschi (Game)

[tools]

- DirectX 5.0
- WinZip 6.2
- Video for Windows
- Diverse Virenscanner
- Aktuelle ELSA-Treiber
- Hex Workshop 32
- Glide 2.43 (3Dfx Treiber)

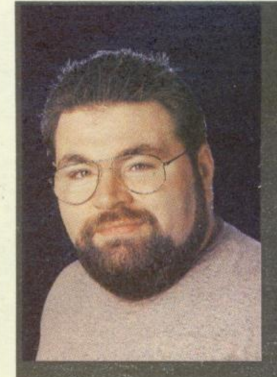
[Videos]

- Battle Zone
- Army Men
- Reqium

[online]

- AOL-Software Version 3.0i 32Bit (Zugangsnr. auf CD-Hülle)
- CompuServe WinCIM 3.0i mit MS Internet Explorer
- T-Online 1.2d

POWER PLAY CD 3/98



„Hallo Leute, diesmal gibt´s wieder wesentlich mehr Demos als im vorigen Heft. Die Spieler ohne 3Dfx-Power kommen allerdings nicht mehr so oft auf ihre Kosten – die Spielehersteller ziehen sich immer mehr aus dem SVGA-Modus zurück, allein auf dieser CD sind fünf Demos, die ohne 3Dfx nicht spielbar sind. Trotzdem viel Spaß Euer Tom"













Installation

Obwohl das CD-Menü schon wieder mal etwas anders aussieht, ist die Bedienung die gleiche geblieben – also denkbar einfach: Zur Installation einer Demo oder eines Tools genügt ein einfacher Mausklick. Ist es notwendig ein Programm auf die Festplatte zu kopieren, wird durch den Klick darauf der Windows-Explorer gestartet.

Die CD läuft zwar auf allen Rechnern, die mindestens über ein DoubleSpeed-CD-ROM verfügen, aber für die meisten Demos wird mindestens ein Pentium mit 90 MHz, 16 MB RAM, einer 2-MByte-SVGA-Karte und einem 8-fach-CD-ROM benötigt. Besser wäre natürlich ein P133 mit 32 MB RAM, einer 4-MByte-SVGA-Karte und einem 12fach-CD-ROM-Laufwerk. Außerdem verlangen immer mehr Demos nach einer 3Dfx-Karte! Das Menü hat eine Farbtiefe von 24 bit und eine standardmäßige Auflösung von 800 x 600. Wird es mit weniger als 65 000 Farben (16 bit) gestartet, läuft es technisch zwar einwandfrei, aber die Farbdarstellung ist dann sehr grob und verfälscht. Das Menü kann in allen Auflösungen ab 800 x 600 genutzt werden. Die CD an sich ist natürlich ohne Installation lauffähig. Die meisten Demos müssen jedoch installiert werden. Da so gut wie alle Applikationen der CD für Win95 ausgelegt sind, müssen für die Installation alle anderen Anwendungen – also auch das Menü – beendet werden. Ist das erforderlich, erfolgt dies automatisch, das heißt, es ist kein Fehler, wenn das Menü nach der Installation eines Tools "verschwunden" ist! Unter Win95 erfolgt nach dem einlegen der CD der Autostart. Die Ladezeiten der einzelnen Seiten sind so kurz wie möglich gehalten, hängen aber sehr stark von der Geschwindigkeit des CD-ROM-Laufwerks und dem verfügbaren Arbeitsspeicher des Rechners ab.

TEUFLISCH GUT!

PC-Games	CD
AH-64D Longbow 2 (dt.)	79,99
Age of Empires (dt.)	99,99
Armored Fist 2	79,99
Baphomets Fluch 2 (dt.)	79,99
Betrayal in Antara (dt.)	79,99
Blade Runner (dt.)	89,99
Bleifuss Fun / Bleifuss Rally	je 59,99
Cart Precision Racing *	99,99
Civil War General 2 (dt.)	69,99
C&C2-Mission CD 2: Vergeltungsschlag (dt.)	29,99
Comm. & Conquer: Einsame Entscheidung *	39,99
Croc: Legend of the Gobbos *	79,99
Deathtrap Dungeon (dt.) *	**79,99**
Diablo	49,99
Diablo – Hellfire (Zusatz-CD)	39,99
Die Siedler 2 Gold Edition (dt.)	79,99
Dungeon Keeper: Deeper Dungeons (dt.)	35,99
Eastern Front *	89,99
F1 Racing Simulation (dt.)	69,99
Fallout (dt.) *	69,99
Fifa Soccer '98 – Die WM-Qualifikation (dt.)	79,99
Final Liberation: A Warhammer Game	69,99
Heroes of Might & Magic Compilation (dt.)	79,99
Herrscher der Meere (dt.)	79,99
I-War (dt.)	79,99
Journeyman Project 3: Legacy of Time (dt.) *	79,99
Lands of Lore 2 (dt.)	75,99
Lords of Magic (dt.)	**69,99**
Lords of the Realm 2 Royal Edition (dt.)	79,99
Monkey Island 3 (dt.)	89,99
Myth – Der Kreuzzug ins Ungewisse (dt.)	79,99
NHL Breakaway 98 (dt.) *	75,99
Panzer General 3D (dt.)	69,99
Pax Imperia (dt.)	79,99
Police Quest SWAT 2 (dt.) *	69,99
Populous – The 3rd Coming (dt.) *	79,99
Riven – Sequel to Myst (dt.)	89,99
Sega Touring Car Championship *	79,99
Sensible Soccer 2000 *	**89,99**
Sierra Pro Pilot (dt.) *	79,99
Silent Hunter Commanders Edition (dt.)	69,99
Star Trek: Starfleet Academy (dt.)	75,99
Test Drive 4 *	79,99
TFX 3: F22 (dt.)	79,99
Theme Hospital + Sim City 2000	komplett 79,99
Tomb Raider 2 (dt.)	79,99
Turok – Dinosaur Hunter (dt.)	79,99
Ultima Collection (engl.) *	79,99
Unreal *	79,99
Virtual Pool 2	69,99
Warhammer 2 – Dark Omen (dt.) *	**79,99**
Warwind 2 (dt.)	69,99
Wing Commander Prophecy (dt.)	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter Mission CD (engl.)	49,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Aladdin	39,99
ATF (dt.) *	29,99
Caesar 2 (dt.)	39,99
Clearing House (dt.)	**9,99**
Das Dschungelbuch	39,99
Das Rätsel des Master Lu (dt.)	25,99
Destruction Derby 2 (dt.)	29,99
Die Fugger 2 (dt.)	29,99
Discworld 2 (dt.)	39,99
Extreme Assault (dt.)	39,99
F-22 Lightning (dt.) *	29,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	39,99
Gold Games 2 (über 20 Top-Spiele!)	49,95
König der Löwen	39,99
Larry 7 (dt.)	39,99
MDK (dt.)	39,99
Nascar Racing 2	39,99
Police Quest SWAT	29,99
Privateer 2 – The Darkening (dt.) *	**29,99**
Sam & Max u. Maniac Mansion 2	kompl. 29,99
Schleichfahrt (dt.)	39,99
Shattered Steel	9,99
Sherlock Holmes 2 (dt.)	29,99
Simon the Sorcerer 1+2 (dt.)	komplett 29,99
Super EF 2000 (dt.)	29,99
UEFA Champions League 96/97 (dt.)	19,99
US Navy Fighter 97 (dt.) *	29,99
WarCraft 2 (dt.)	29,99
Zork Nemesis (dt.)	29,99

Fast geschenkt!

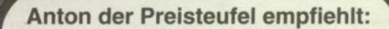
20 Giant Games

Lands of Lore, Hand of Fate, Subwar 2050, Sensible Golf, Grand Prix, Master of Orion, Civilization, Starlord, Dune, Dogfight, Machiavelli, Goal, F15 Strike Eagle 3, F117A, B17 Flying Fortress uvm.

insgesamt 20 Top-Games

zum Superkomplettpreis

komplett 39,99



Unser Tip des Monats:

Red Baron 2

Das lange Warten hat sich gelohnt! Erleben Sie mit dem Nachfolger der legendären Erste-Weltkrieg-Flugsimulation spannende Luftkämpfe, in denen Sie beweisen können, wer der Herrscher der Lüfte ist. Doch Vorsicht, wenn Sie dem Roten Baron die Stirn bieten wollen, müssen Sie alles geben!

dt., CD-ROM *

69,99

Anton der Preisteufel empfiehlt:

American Dream
dt., CD-ROM
9,99

AH-64D Longbow
dt., CD-ROM *
29,99

Master of Orion 2
dt., CD-ROM
29,99

Star Trek: Generations
dt., CD-ROM
39,99

Value Pack 1

enthält: Wing Commander IV, KKND und Hattrick als Komplettpaket für CD-ROM *

49,99

Flight Unlimited 2

dt., CD-ROM *

79,99

Perry Rhodan: Operation Eastside

dt., CD-ROM *

75,99

StarCraft

Es ist eine Zeit der Unruhe. Drei der mächtigsten Rassen des Universums streben nach der absoluten Vorherrschaft in der Galaxis. Echtzeit-Strategie vom Feinsten!

dt., CD-ROM * 85,99

Anno 1602

dt., CD-ROM *

75,99

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.

Die Media Point Stores:
(Hier erhalten Sie das umfangreiche Media Point-Komplettprogramm)

Berlin – Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131	**Neu ab März!** **Berlin-Charlottenburg** im Europa-Center	**Berlin – Mitte** Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel	**Hamburg – Harvesteh.** Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139	**Koblenz** Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85
Berlin – Steglitz Schloßstraße 129 gegenüber Forum Stegl.	**Berlin – Spandau** Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191	**Berlin – Friedr.hain** Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790	**Bremen** Hanseat.hof 9-Lloydhof Tel.: (0421) 16 80 80	**???** Demnächst auch in Ihrer Nähe!
Berlin – Neukölln Jonasstraße 29 Tel.: (030) 621 60 21	**Berlin – Tegel** Brunowstraße 10 Tel.: (030) 434 90 991	**Bernau** Zepernicker Chaussee im "Forum Bernau"	**Dortmund** Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24	Haben Sie Interesse an einer Partnerschaft? Tel.: (030) 794 72 10

Express-Shops:
(Hier erhalten Sie das ausgewählte Media Point-Standardsortiment)

Berlin-Charlottenburg Dahlmannstraße 1a Tel.: (030) 327 01 956
Berlin – Friedr.hain Voigtstraße 39 am "Plaza - Center"
??? Demnächst auch in Ihrer Nähe!

Media Point

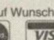
Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199

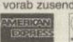
Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr

(030) 794 72 111

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgem. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!









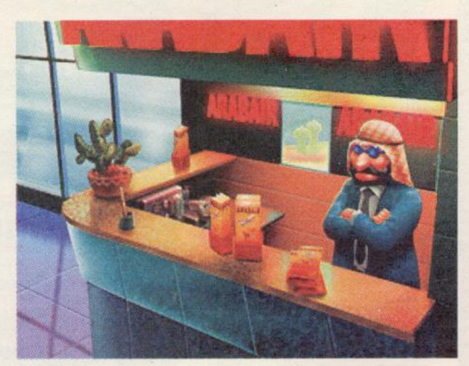
Airline Tycoon

Kaum hat man bei Spellbound Perry Rhodan vom Eis gezogen, sind dort bereits weitere Projekte in Arbeit. Als Boß einer Fluglinie



Hoffentlich wird der fehlende Motor auch wieder richtig zusammengesetzt!

gilt es hier, Touristen, Schlipsträger und andere Flügelanten sicher von A nach B zu karren. In diesem Sinne geistert der Spieler also durch den Flughafen, um die Lage zu checken: Bevölkern genügend Passagiere die Hallen oder herrscht gähnende Leere? Machen ankommende Reisende einen zufriedenen Eindruck oder sind sie etwa ob der Flugkünste des Piloten grün im Gesicht? Daraus geht schon hervor, daß der „Airline Tycoon“ ein grafikintensives Spiel werden wird, bei dem der Erfolg oder Mißerfolg sich



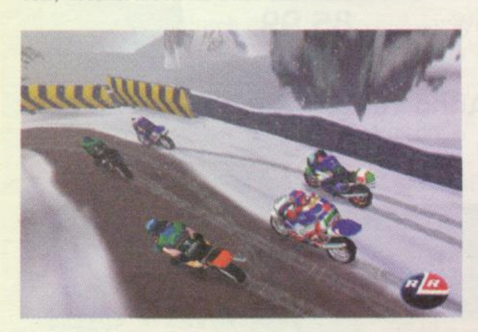
Als Dreingabe zum Ticket gibt's eine Bazooka

nicht so sehr in Tabellen, sondern eben in der Live-Situation auf dem Firmengelände widerspiegelt. Erfolg setzt freilich Taten voraus, und die sollen hier im An- und Verkauf von Flugzeugen, im Personalmanagement und im Aufstellen von möglichst geschickten Flugplänen bestehen, um nur die wichtigsten Punkte zu nennen. Darüber hinaus darf man natürlich auch im monetären Bereich tätig werden, also seine Bankgeschäfte erledigen bzw. mit Aktien spekulieren. *jn*

Airline Tycoon
Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Spellbound
Erscheinen geplant: April '98
Internet: www.spellbound.de

Redline Racer

Während Spellbound seine Kunden in die Luft bzw. ins Vakuum schießt, bleibt Ubi Soft am Boden, wenn auch im flotten Tempo. Auf zehn offiziellen (und ein paar versteckten) Rennstrecken düst man dabei mit sei-



Volle Kanne durch die Alpen – wenn das die Umweltschützer wüßten...

nem Feuerstuhl durch Berg-, Wüsten-, Schnee- und andere Landschaften. Insgesamt sollen acht Motorräder zur Auswahl stehen (wobei es auch hier wieder versteckte Sonder-Schüsseln gibt), die mit acht männlichen bzw. acht weiblichen Bikern bemannt (beweibt?) werden können. Die Hersteller versprechen außergewöhnliche 3D-Grafik, was man glauben mag, wenn man hört, daß allein die Öfen aus bis zu 3 000 Polygonen



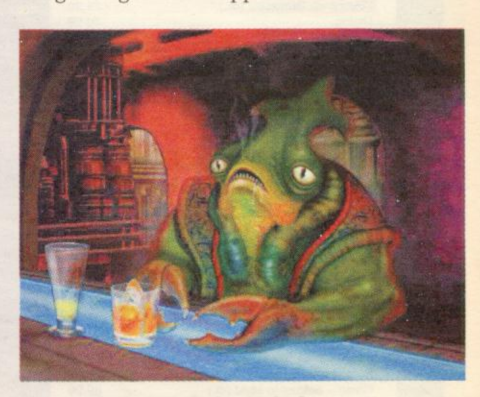
Nachtfahrt durch die Pampa: Wer röhrt zuerst durchs Ziel?

bestehen. Natürlich wird es eine Netzwerk- respektive Internet-Option geben, bei der acht Zweirad-Piloten live gegeneinander antreten dürfen. Und wenn das Glück der Schnellen uns treu bleibt, führen wir Euch das rasante Bytes-Konvolut schon nächsten Monat im Test vor! *jn*

Redline Racer
Genre: Rennsimulation
Hersteller: Ubi Soft/Criterion
Erscheinen geplant: Frühjahr '98
Internet: www.ubisoft.de

Unternehmen Niemandsland

Ein ähnliches Thema wie „Operation Eastside“ verfolgt dieser neue Kosmiker, ebenfalls von Spellbound. Über den Inhalt war bislang nur soviel zu erfahren, daß im 23. Jahrhundert dringender Bedarf an neuen Kolonialplaneten besteht, welche durch die Errichtung riesiger Glaskuppeln sowie durch Ter-



Fast wie im richtigen Leben...

raforming besiedelbar gemacht werden müssen. Dabei geht es natürlich um Profit und wohl auch um unsaubere Geschäfte. Gerade die Optik dieser Simulation überzeugt durch tolle, fraktal errechnete Planetenansichten und ganz allgemein stimmungsvolle Grafiken. *jn*

Unternehmen Niemandsland
Genre: Strategie
Hersteller: Spellbound
Erscheinen geplant: Ende '98
Internet: www.spellbound.de

Die ultimative Sammlung

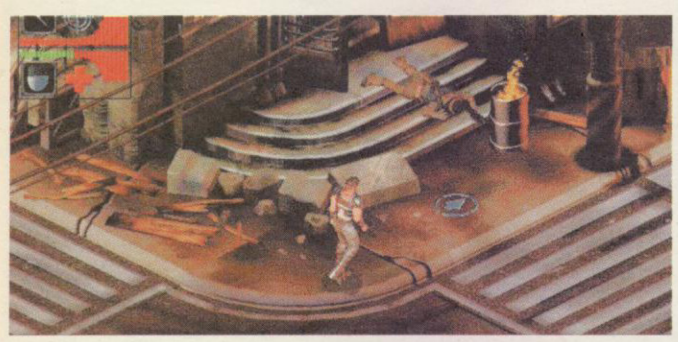
Bei Origin ist derzeit eine Sammlung aller bisherigen Ultima-Games in Arbeit – wenn man mal von den Underworlds und der Online-Fassung absieht. „The Ultima Collection“ heißt das gute Stück, das mit einem 16seitigen Atlas der seinerzeit beigelegten Stoff-Karten ausgeliefert wird. fe

Ooops!

Bei unserem Postal-Test im letzten Heft haben wir gemeint, CDV sei der deutsche Vertrieb des Spiels – weit gefehlt, sorry! Nur Großhandel. fe

Alien Earth

Eigentlich dachten wir ja schon, wir hätten den Ärger mit dem Dritten Weltkrieg hinter uns, aber im nächsten Jahrhundert passiert



Auch in der Zukunft brennen noch die Mülltonnen

es dann doch noch – zumindest, wenn man Playmates Interactive glauben mag. Dort strickt man nämlich aus diesem Szenario gerade ein schickes Iso-3D-Rollenspiel, das irgendwo zwischen „Diablo“ und „Ultima VIII“ angesiedelt sein dürfte. Allerdings geht es hier nicht nur um den Doomsday und das Überleben danach, denn eine außerirdische Rasse schaut sich das Spektakel an und beschließt, dies sei eine günstige Gelegenheit, um ohne großen Widerstand die Erde zu erobern. In der Rolle des als Alien-Sklaven aufgewachsenen Finn hat der Spieler das Pech, zur Belustigung der neuen Herrenrasse als Jagdopfer ausgesucht zu werden – er wird aus seinem Dorf ausgeschlossen und muß fortan mit den Gefahren der Wildnis ebenso fertig werden, wie mit seinen Jägern. Tja, auf die Dauer gibt es da wohl nur eine Chance für Finn: Er muß den Spieß umdrehen und eine Revolution gegen die Besatzer anzetteln.

Zieh, Fremder!

Damit's dem Auge nicht langweilig wird, wollen die Hersteller für ganz unterschiedliche Umgebungen sorgen. Ein Dschungel mit mutiertem Raubzeugs, Ruinen der alten Zivilisation und andere nette Gegenden harren ihrer Entdeckung. *jn*

Alien Earth
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Playmates/Beam Software
Erscheinen geplant: Frühjahr '98
Internet:
www.playmatestoys.com/pie

Abe´s Bus

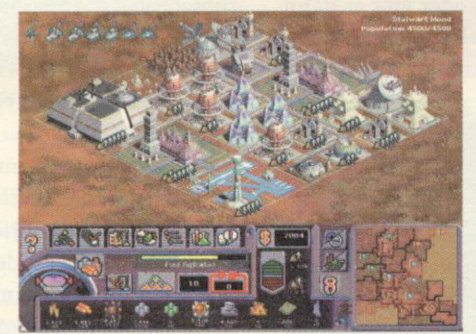
Einen Reklamegag der besonderen Art hat sich GT Interactive einfallen lassen: Für das neue Hüpf-Adventure „Abe's Oddysee" bemalten die Jungs einen kompletten



Linienbus der Duisburger Verkehrsgesellschaft mit Motiven aus dem Spiel. Nur die Windschutzscheibe und die Seitenfenster des Fahrers wurden ausgespart. Das bedeutet nun nicht, daß die Passagiere im Dunkeln sitzen, denn für deren Fenster wurde eine spezielle Folie verwendet, die von innen durchsichtig ist, von außen aber nur die Abe-Optik zeigt. Die Aktion (und damit der verzierte Bus) soll ein Jahr lang laufen, unter anderem auch anderswo in Deutschland wie z.B. als Pendler bei der CeBit Home. *jn*

Galaktische Todesfalle

Kann ja sein, daß der erste Versuch der galaktischen Eroberung nur mittelprächtig ausgefallen war. Das hält Accolade aber erfreulicherweise nicht davon ab, einen zweiten zu wagen. Wieder haben wir das beliebte Potpourri aus sieben raumfahrenden Rassen, Koloniebau, Handel, Forschung und nackter Gewalt. Neue Kampagnen, Einheiten, Gebäude und Forschungszweige sowie ein geplanter kostenloser Internetserver „Deadlock.net" sollen uns das Expandieren ins All schmackhaft machen. *fe*



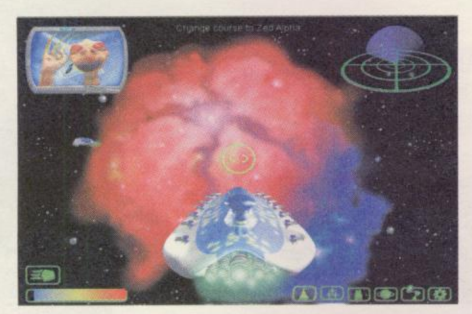
Mit neugestaltetem Bedienungspanel: Deadlock 2

Deadlock II - Shrine Wars
Genre: Strategie
Hersteller: Accolade
Erscheinen geplant: 1.Quartal 1998
Internet: www.accolade.com

Noch mehr Sternenkontrolle

Aus dem Hause Accolade erreicht uns ebenfalls die Kunde, daß die „Star Control"-Reihe fortgesetzt werden soll. Nummer Vier lebt, oder? Jedenfalls sehen die ETs dort einfach zum Knuddeln aus. Es wird sich allerdings erst zeigen müssen, ob ihre Lasergeschütze und Phasortorpedos genauso kuschelig ankommen. Der Rest des Lovecraft'schen Universums ist es ja nicht. Da dürfte das Retten der Welt ja einige Mühe kosten. *fe*

Star Control 4
Genre: Adventure
Erscheinen geplant 2.Quartal 1998
Internet: www.accolade.com



So bunt wie nie: Star Control 4

Dune 2000

Heimlich, still und leise strickte Westwood in den letzten Monaten an einem Game, das dem Megaseller-Image der Company wohl weiteren Auftrieb geben dürfte: „Dune 2000"! Klarerweise wird die neue Düne Multiplayer-Optionen im gewohnten Umfang haben, während all die alten, beliebten Features wieder mit dabei sind, unterstützt von einer Steuerung à la „Command & Conquer" und HiRes-Grafiken. Und das beste ist, daß das Spiel schon im Laufe der kommenden Monate eroberungsbereit sein wird! *jn*



Der Klassiker im modernen Gewand

Dune 2000
Genre: Echtzeitstrategie
Hersteller: Westwood
Erscheinen geplant: Frühjahr '98
Internet: www.westwood.com

Knirsch, Töt' und Zerstör'!

KKND geht ebenfalls in die zweite Runde. Nach dem eben erschienen KKND Xtreme ist nun ein echter zweiter Teil in Arbeit. Uns erwartet ein Szenario, vierzig Jahre nach dem ersten Endzeitkrieg, nur mit einer weiteren Rasse, die aus wildgewordenen Robotern besteht. Weiterentwickelte mobile Einheiten werden obendrein ins Getümmel geworfen. Auf daß uns Mausklickmetzlern die Echtzeit nicht ausgeht. *fe*



Man achte auf das halb durchsichtige Wasser: KKND 2

KKnD II
Genre: Echtzeitstrategie
Hersteller: Melbourne House/EA
Internet: www.ea.com

Monty Python's The Meaning of Life

Über den Sinn des Lebens haben schon viele vergeblich spekuliert, und eins ist von vornherein klar: Er wird auch mit Monty Python nicht deutlicher. Das freilich wird niemand erwarten, stattdessen freut sich der Schwarzhumorist auf Absurditäten, Kostproben schlechten Geschmacks sowie auf unaufhörliche Verunglimpfung von Minderheiten – und bekommt genau das geliefert. Britischer Humor in seiner schlimmsten Ausprägung. Ob die Monty-Python-Programme nun eigentlich Spiele sind (und wenn ja, zu welchem Genre gehörig) oder nicht – oder vielleicht etwas ganz anderes und seltsames – tritt ob des Spaßes am gnadenlosen Klamauk in den Hintergrund. Die großen alten Männer der sinnigen Sinnlosigkeit bzw. die Vertriebsfrage ihrer Multimediaprodukte waren wegen der Umstrukturierung bei 7th Level im letzten Herbst ja etwas unter Druck geraten, aber inzwischen haben sie zum Glück einen warmen Ofen (ausgerechnet) bei den Blutorgiasten von Take 2 gefunden. Und so kann die Forschungsarbeit am Sinn des Lebens weitergehn – hoffentlich ist sie bald abgeschlossen... oder gibt es dann einen vierten, achten, siebenundreißigsten, achthundertfünfundneunzigsten Teil? *jn*



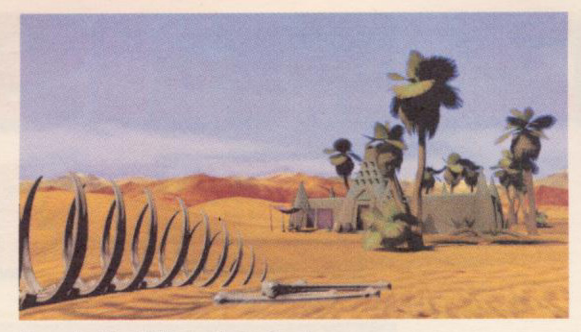
Das Leben beginnt mit der Geburt – aber wie?

Monty Python's The Meaning of Life
Genre: Kurioses
Hersteller: Take 2
Erscheinen geplant: 1998

Unzivilisiert

Microprose verklagte Anfang des Jahres die Konkurrenz Avalon Hill und Activision. Hintergrund des Streites ist eine neue, sehr vorlagengetreue Umsetzung des „Civilization"-Brettspiels durch Avalon Hill – aus der Sicht von Microprose eine Urheberrechtsverletzung. Aber die Sache ist nicht so klar, wie sie zunächst scheint, denn zwar gehört die Firma, die das Brettspiel seinerzeit entwickelte (Hartland Terfoil), mittlerweile zu Microprose, doch zu den Zeiten, da Wild Bills ehemalige Company ihr erstes Computer-"Civilization" auf den Markt brachte, lag der Vertrieb der Brettvariante bei Avalon Hill, und so herrscht derzeit offenbar erhebliche Unsicherheit über die lizenzrechtlichen Verhältnisse. Aber auch wenn Microprose, gutinformierten Gerüchten zufolge, bereits an einem dritten Teil der Civ-Serie feilt, wartet der eingeschworene Zivilisationsentwickler auf Sid Meiers „Alpha Centauri", das Ende 98 zu den Sternen startet. *fe*

Reah



Durch die Wüste ist nix dagegen

Project Two hat derzeit ein neues Spiel in der Pipeline, das als Arcade-Adventure bezeichnet wird. Darunter soll man sich dann laut Herstellerangaben eine Mischung aus „Atlantis" und „Riven" vorstellen. Diese beiden Titel mit dem Wörtchen Arcade in Verbindung zu bringen, ist nun zwar eine Kühnheit, die uns Stirnrunzeln entlockt, rein grafisch allerdings leuchtet der Vergleich schon viel besser ein; die beiden Screenshots verdeutlichen das sicher zur Genüge. Jedenfalls geht es inhaltlich um die surreale Welt Reah, in der der Spieler gefangen ist, und in der er jede Menge Rätsel lösen muß, um wieder nach Hause ins eigene Bett zu gelangen. Das Pfadfinder-Spiel soll je nach Verlauf verschiedene Endsequenzen haben und außerdem (auch) als DVD-Version erscheinen, und zwar angeblich bereits demnächst, was immer das auch bedeuten soll. *jn*

Reah
Genre: Arcade-Adventure
Hersteller: Project Two
Erscheinen geplant: April '98
Internet: www.project2.com

Soft Enterprises

Die Spieleschmiede aus Treysa in Hessen ist noch von „Project Paradise" bekannt. Nach einer schöpferischen Pause wollen die dortigen Jungs aber 1998 wieder voll zuschlagen. Da wäre erstmal „Twisted Mind", ein Action-Knobelspiel in True Colour und mit Direct-X-Unterstützung. Der Hirnsauser soll schon demnächst erscheinen; etwas mehr Zeit läßt sich „Scout", ein Ego-Shooter im Blechkleid, während wohl erst zum Jahrsende „Project Darkside" erscheinen wird, der offizielle Nachfolger zum bereits erwähnten Paradies-Projekt. Dabei wollen die Hersteller ein besonderes Augenmerk auf die Rollenspiel-Elemente legen. *jn*



Twisted Mind: Schöner grübeln

Twisted Mind
Scout
Project Darkside
Genre: Knobler
Ego-Shooter
Action-Rollenspiel
Hersteller: Soft Enterprises
Erscheinen geplant: Frühjahr '98
Sommer '98
Ende '98

Die Götter wachsen noch

Immer noch in Arbeit ist das langersehnte Populous 3. Nach wie vor müssen die Götter (Spieler) verrückt sein, aber wenigstens nimmt die Grafik Formen an, die den Fantasystrategen zu ungeahnten Plänen beflügeln dürften. Möge das Mana mit Euch sein! *fe*

Populous III
Genre: Echtzeitstrategie
Hersteller: Bullfrog
Internet: www.ea.com



Die Wuselmännchen sind erwachsen geworden: Populous 3

Fallout 2

Die Nachricht des Monats kommt von Interplay: „Fallout" geht in die Verlängerung Der Nachfolger ist für Ende des Jahres anvisiert und soll von all den netten Zutaten des erstens Teils mehr bieten – abgesehen von einer dicken Überraschung in der Story, wozu aber vorläufig noch nicht mehr zu erfahren ist. Fest steht hingegen schon, daß man den bzw. die Helden des Vorgänger nicht übernehmen kann. *jn*

GANZ FRISCH SPIELE

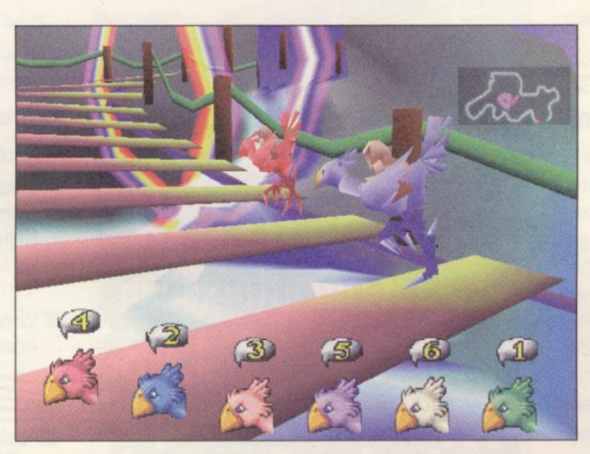
Der Weihnachtsrummel ist kaum vorbei, da strecken wir schon wieder unsere Fühler in die USA aus, um für Euch zu erfahren, was wir 1998 an Großem erwarten können

Weihnachten und die riesige Schwemme an großen PC-Spielen ist vorbei, von den Titeln, die es einfach nicht mehr rechtzeitig geschafft haben, einmal abgesehen. Auch, wenn wir den vielen Entwicklern ein paar geruhsame Stunden unter dem Weihnachtsbaum gegönnt haben, wollten wir keine Zeit verstreichen lassen, um zu überprüfen, was sie denn für uns in diesem Jahr auf der Pfanne haben. In lockerer Folge werden wir tom schmidt immer wieder mal fest verschnüren und über den großen Teich versenden, um bei amerikanischen Softwarefirmen auf den Busch zu klopfen, woran sie denn gerade so werkeln, um uns daheim die einsamen Nächte mit neuen Produkten zu verschönen.

Die ersten Rosinen, die wir für Euch rausgepickt haben, sind für diese Ausgabe die PC-Umsetzung von „Final Fantasy VII", einem Titel, der bereits auf der Playstation mehrere Millionen Exemplare umsetzen konnte, „Requiem", ein Ego-Shooter der Extraklasse mit starkem Adventure-Einschlag und religiösem Hintergrund, und „Army Men", ein garantiert unblutiges Strategie-Spektakel, da sich hierbei nur Plastiksoldaten gegenseitig auf ihre Helme klopfen.

Final Fantasy VII

Square Soft, die bis vor kurzem noch ganz exklusiv für Nintendo-Konsolen produzierten, haben sich seit ihrem Schwenk auf die Entwicklung von Playstation-Spielen 1996 auch Gedanken über Umsetzungen für den PC gemacht. So soll der PSX Weihnachtsverkaufsschlager „Final Fantasy VII" im frühen Sommer dieses Jahres nun auch auf Windows95 für Schlagzeilen sorgen. Derzeit wird im kalifornischen Costa Mesa zwar noch fleißig an der Konvertierung für den PC gewerkelt, aber wir konnten uns bereits vorab von der Qualität der Arbeiten überzeugen.


Das berüchtigte Chocobo-Rennen. Hier kann man entweder beim Wetten Geld machen, oder selber Jockey spielen.



Cait Sith im Entwurf und ihr Polygon-Ego

Final Fantasy VII ist die Geschichte von Cloud Strife, der ganz im japanischen Manga-Stil gegen den bösen Shinra-Konzern vorgeht, um zu verhindern, daß dieser die magischen Mako-Energien des Planeten leersaugt, ohne die dieser keine langen Überlebenschancen hätte. Nun dient er als Söldner für die pazifistische Vereinigung Avalanche, die aus dem Untergrund heraus Anschläge gegen den Konzern unternimmt. Zu seiner Unterstützung kommen ihm im Verlauf der Story bis zu acht sehr unterschiedliche Charaktere wie der rauhbeinige Barrett, die jungen Damen Tifa und Aeris, das Ninja-Teengirl Yuffie, aber auch Red XIII, ein mysteriöses Raubtier mit enormen Kräften, oder **Cait Sith**, einer laut quasselnden Katze, die auf dem Kopf eines von ihr zum Leben erweckten riesigen Stofftieres durch die Gegen wandert. Hier wird schon klar, daß es die Entwickler mit der Fantasy auch ernst meinen,

AUS DER KÜCHE



Wer jedoch mehr Lust auf mehr Speed hat, kann beim Motorrad-Rennen seine Feinde vor bösen Angreifern beschützen

und so gehören neben regulären Waffen wie Schwertern, Messern, MGs oder Speeren, auch viele ungewöhnliche Zaubersprüche zum Defensivrepertoire der Untergrundkämpfer. Grundsätzlich bietet Final Fantasy dem Spieler zwei unterschiedliche Grafik-Ansichten. Da ist zum einen die mehr oder weniger isometrische Draufsicht, die sich jedoch durch viele Kameraschwenks nicht immer streng als solche einordnen läßt, und auch durch die fließenden Übergange von und in FMV-Sequenzen beeindruckt. Sobald es jedoch zu einer kämpferischen Auseinandersetzung kommt, stellen sich nicht nur die Streithähne beider Seiten brav auf ihrer Seite auf, um nun im rundenbasierten Schlagabtausch zu beweisen, wer der Stärke ist, und somit das Wegerecht für sich beanspruchen kann. Auch werden, für uns Europäer ganz japanisch unlogisch, aus den ansonsten eher teeniehaft aussehenden Recken plötzlich große, starke Helden, und zwar auch nur solange, bis der Kampf entschieden wurde, und in die weite Draufsicht zurückgeschaltet wird. Neben dem Herumstöbern und Kämpfen in den Weiten der

Beim Kampf stehen sich beide Seiten geordnet gegenüber

Fantasy-Welt, die sich für Hardcore-Spieler angeblich in ca. 50 Stunden durchspielen lassen soll (aber auch nur, wenn man genau weiß, was man wo will), gibt es noch weitere Aktivitäten, die nicht nur auf Stunden, sondern gar Tage und Wochen fesseln können. Zum einen gibt es nicht nur die Möglichkeit, sich in Gold Saucer, einer Art Mini-Las-Vegas, mit sechs Spielchen die Zeit zu vertreiben oder dringend benötigtes Geld zu gewinnen, sondern auch, sich der Zucht und Hege von Chocobos zu widmen. Diese Tiere sind große Reitvögel, die man zwar auch fangen oder kaufen kann, aber auch selbst weiterzüchten. Hierbei ist die Geburt eines goldenen Chocobos, einem Tier, auf dem



Dieser Krondor muß in einem Mini-Strategie-Spiel beschützt werden



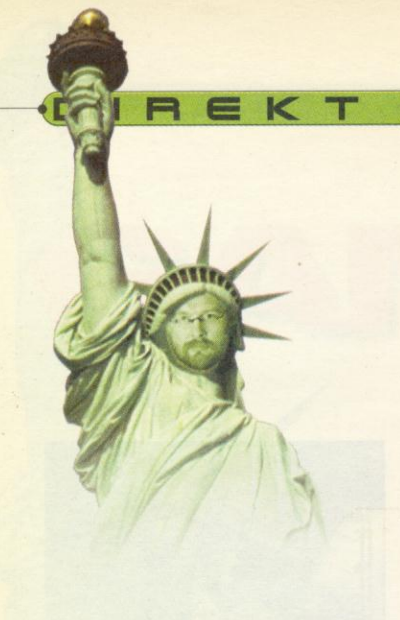
Cloud war ein kleines Licht im Shinra-Konzern, doch jetzt wird er zur großen Gefahr

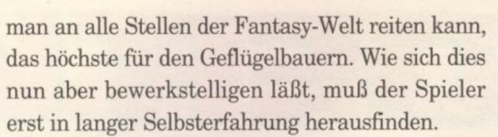


Die Special FX der Zaubersprüche benötigen viele tausend Polygone...

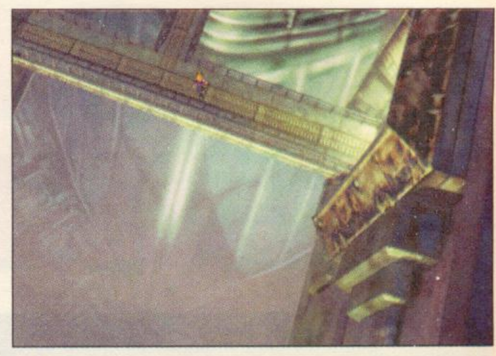


...bieten dafür aber spektakuläre Ansichten

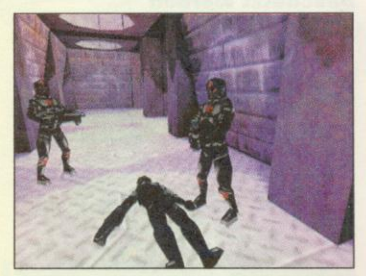




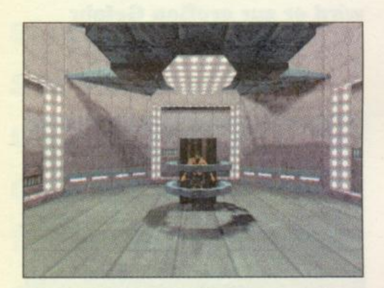
man an alle Stellen der Fantasy-Welt reiten kann, das höchste für den Geflügelbauern. Wie sich dies nun aber bewerkstelligen läßt, muß der Spieler erst in langer Selbsterfahrung herausfinden.
Square Soft hat sich mit seinem ersten großen Titel für die Playstation auf für sie noch ungewohntes Polygon-Gebiet gewagt, was sich nun bei der Konvertierung auf den PC zeigt, da es doch noch so einige Kinderkrankheiten in den Programmbibliotheken auszumerzen gilt. Das hieraus gewonnene Wissen wird sich jedoch in einer Spiele-Engine niederschlagen, die sicherlich für einige Zeit noch state-of-the-art bleiben wird, und auch für zukünftige Produkte eingesetzt werden kann. So wird bereits jetzt geplant, den Vorgängertitel „Final Fantasy V“ (der sechste Teil erschien nur in Japan, in den USA allerdings als FF3, und kann von daher nicht als Vorgänger gezählt werden... ein weiterer Ausbruch japanischer Logik?) Ende ‘98 herauszubringen, damit die PC-Spieler, die durch den siebten Teil zu FF-Fans wurden, noch ein wenig in der Historie der Serie stöbern können. Im April dieses Jahres werden wir hoffentlich eine Final-Fantasy-7-Beta zur näheren Ansicht erhalten, das fertige Produkt ist für den Sommer `98 angekündigt. FF7 unterstützt bis jetzt auf jeden Fall Direct3D, ob auch 3Dfx zum Einsatz kommen wird, steht zur Zeit leider noch nicht fest.



Cineastische Kamerafahren, wie dieser Weitschuß, gibt es bei Final Fantasy VII en masse



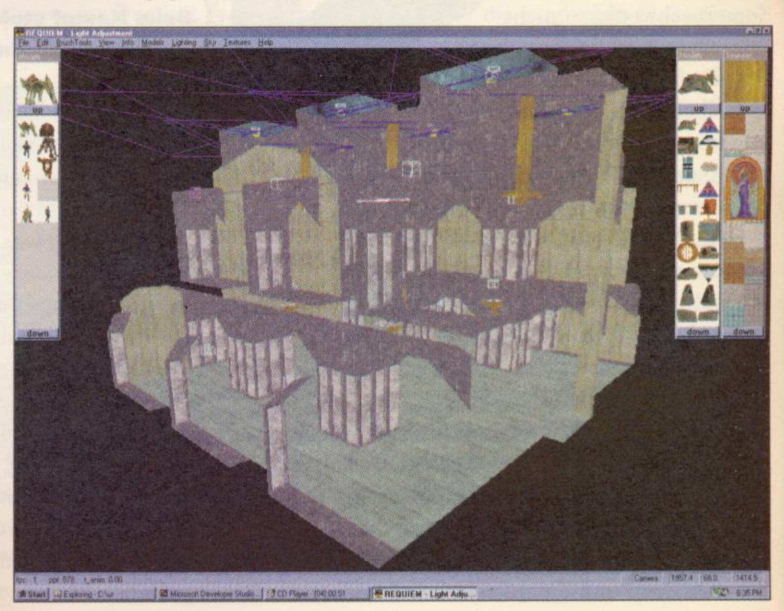
Die gefallenen Engel kennen keine Gnade mit armen Seelen



Ob wir diesen Herrn aus der Folterkammer befreien können, steht in den Sternen

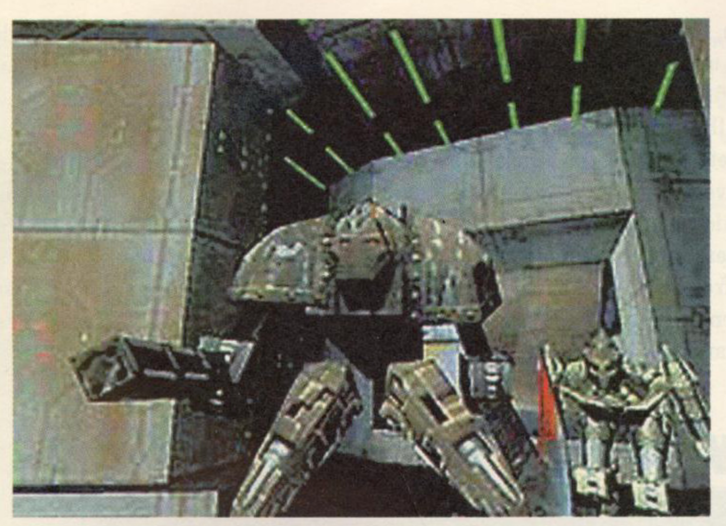
Requiem

Nachdem uns ja bereits das vergangene Jahr eine wahre Schwemme an Ego-Shootern beschert hatte, und die Welle auch in diesem Jahr kaum abreissen dürfte, wird es endlich Zeit für Personenballereien, die mehr zu bieten haben. Neben „SiN“, das Euch Chris ab Seite 36 vorstellt, ist nun scheinbar die Ära der Shooter mit Adventure-Geschmack angebrochen.
„Requiem – Wrath of the Fallen“, das von den Cyclone Studios aus San Mateo (nahe San Francisco) zur Zeit noch unter Hochdruck entwickelt wird, und das hier in Deutschland über Ubi Soft vertrieben werden wird, gibt Euch die Gelegenheit, als ein guter Himmelswächter gegen eine Horde abtrünniger Engel vorzugehen, die sich nach Ihrer Revolution auf die Ebene der Schöpfung zurückgezogen und dort eingenistet haben. Sobald Ihr auf dieser Schöpfungsebene angekommen seid, merkt Ihr nicht nur, daß Euch Eure Flügel verlorengegangen sind, sondern auch, daß hier in den göttlichen Sphären die Zeit ganz anders läuft als auf der Erde. Scheinbar hat der Kalender einen Sprung gemacht, und die Schöpfung wurde bereits vor einigen irdischen Jahren von den Gefallenen Engeln okkupiert. Diese Ebene, die eigentlich nur als kurzfristige Membrane für verstorbene Seelen gedacht ist, bis sie in den Himmel oder die Hölle weitergeschickt



Für Requiem wurde eine komplett neue Ego-Engine samt Editor programmiert. Hier sieht man eine der weitläufigen und vor allem sehr hohen Hallen im Aufbau.





Vom Bösen gesteuerte Mechanomonster machen ein Weiterkommen nicht gerade einfach



Eine kleine Monstergallerie, die nur im Ansatz zeigt...



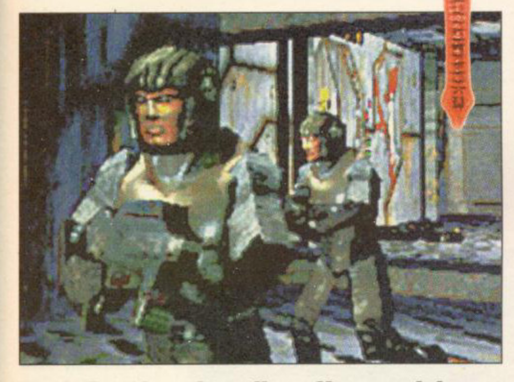
...mit wie vielen und was für ausgefuchsten Gegnern...



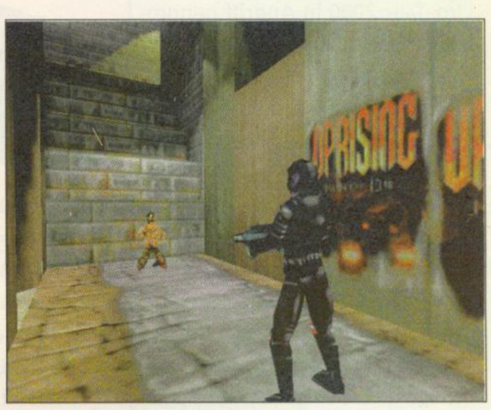
...Ihr es bei Requiem zu tun bekommt

werden, gleicht nun einer Kriegszone. Jetzt liegt es allein an Euch, die Besatzer geschickt zu umgehen oder auszuschalten, um wieder für Ruhe im Himmel zu sorgen. Hierbei verstrickt Ihr Euch jedoch in einer sehr tiefgehenden Story, die Euch über 29 Level in sieben der verschiedensten Umgebungen jagt. Die Entwickler der Cyclone Studios haben speziell für Requiem eine eigene 3D-Engine entworfen, die tolle weite Szenarien, flüssige Bewegungen (u.a. auch Fliegen und das Erklettern von Wänden zuläßt), herrliche Lichteffekte und vieles mehr bietet. Auf die Frage, ob nicht z.B. die id-Engine als Lizenz zu schnelleren Ergebnissen geführt hätte, konnten die Projektleiter nur müde lächeln. Requiem wird dermaßen große und schnelle Levelaufbauten benötigen, die mit jeder zur Zeit verfügbaren Engine nicht hätten umgesetzt werden können. Da nahm ma lieber zwei Jahre Entwicklungszeit in Kauf, um die optimale Software-Oberfläche schaffen zu können, die ein Riesenspiel wie Requiem nun einmal benötigt. Leider können die abgebildeten Screenshots aus der Alpha-Version kaum das Gefühl wiedergeben, das das butterweiche Scrolling bei mir hinterlassen hat. Euer Waffenarsenal umfaßt bei Requiem nicht nur herkömmliche irdische Möglichkeiten (von der Faust über Schlag- bis zu allen möglichen Schußwaffen), sondern vor allem engelhafte Kräfte, die z.B. Feuer- oder Eisstürme auslösen können, Euch aber auch ganz abgehobene Möglichkeiten an die Hand geben. Mit Possession (Besessenheit) fahrt Ihr z.B. in den Körper eines anderen Lebewesens, und während Eure eigene Hülle wie leblos zu Boden fällt, könnt Ihr nun mit den Augen und auch den Kräften des anderen umherwandeln. Hierzu schaltet sich auch eine Fischaugenoptik ein, die die ganze Operation noch viel geheimnisvoller aussehen läßt. Resurrection dagegen ist eine Engelskraft, die einen Feind zuerst zerstört und ihn buchstäblich in seine sämtlichen Einzelteile auseinander fallen läßt, um ihn dann mit göttlicher Kraft wieder zusammenzusetzen und Euch wie einen befreundeten Zombie folgen läßt, damit er von nun an an Eurer Seite kämpft. Sehr schön anzusehen ist auch der Effekt, daß dieser „Zombie" Funkenwolken ausstößt, wärend er unter Eurer Kontrolle ist.

Interaktionen gibt es viele, denn schließlich gilt es, eine Geschichte voranzutreiben, die Euch nach und nach vor Augen führt, wie es zu der Revolte unter den Engeln kam. Laßt Euch jedoch



Nach Engeln sehen diese Herren nicht aus, ihre Kräfte besitzen sie aber noch



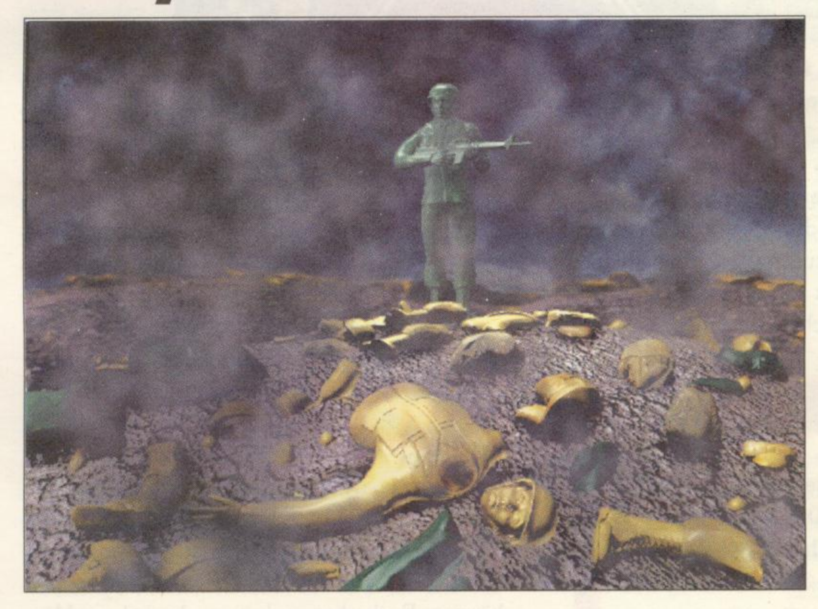
Gegen kleine, interne Scherze haben auch die Studios 3DO nichts, wenn sie z.B. Ihr Spiel „Uprising" featuren



nicht lumpen, denn die Gefallenen Engel sind böse Rächer, und selbst, wenn Ihr noch soviel Verständnis für ihre Beweggründe aufbringen mögt, so seid Ihr doch ihr Feind, und sie werden alles daransetzen, Euch in einen stobenden Federball zu verwandeln. Ihr werdet aber noch viele Informationen von Seelen erhalten, die teilweise in Folterkammern festgehalten werden, sich jedoch frei bewegen können und einem gewissen Eigenleben nachgehen. Für die Animationen der Charaktere wurde speziell eine Tweening-Routine entwickelt, die diverse kleine Bewegungen, z.B. am Kopf kratzen, trinken, gähnen, miteinander kombinieren, so daß sie sich stets vollkommen flüssig bewegen.

Requiem ist mit seinem ungewöhnlichen Thema, das zudem komplett im Science-Fiction-Look umgesetzt wird, eine wahre Augenweide und eines der Highlights, auf die ich mich in diesem Jahr schon ganz besonders freue. Vorraussichtlicher Release-Termin ist der Spätsommer '98.

Army Men



Gewaltig geht es schon zu bei den Army Men, aber nicht gewalttätig, denn wir spielen nur mit kleinen Plastik-Soldaten

Wer von uns hat als Kind nicht noch mit Plastiksoldaten im Sandkasten gespielt? Naja, wenn ich mir Maik und Fritz auf unserer-Sonderheft-CD „Strategie für Genießer" so anschaue, gibt es wohl welche, die nie ein Ende finden. „Army Men" von den Studios 3DO aus Redwood City gibt nicht nur den Kindgebliebenen unter uns noch einmal die Chance, ganz unbeschwert mit einer Kiste voller Kunststoff-GIs den nächsten Sandhügel einzunehmen. Hinter Army Men verbirgt sich jedoch mehr als nur reine Kindheitsbewältigung. Vielmehr ist es ein sehr geradlinig aufgebautes Strategiespiel mit vielen Action-Elementen. Ihr übernehmt die Rolle von Sarge, einem Plastik-Zugführer, der mit seiner Truppe diverse, in ihrer Schwierigkeit steigende Missionen zu erfüllen hat. Diese führen Euch und Eure Männer durch 27 verschiedene Aufträge in drei unterschiedlichen Terrains: Wüste, Berge und Sümpfe. Hierbei steuert Ihr allein Euren Charakter Sarge, wobei Ihr Eurem Zug als eine Einheit Befehle wie z.B. „Eingraben und verteidigen" oder „Stürmen" geben könnt. Später lassen sich auch gezielt Lufteinheiten zur Unterstützung herbeirufen.

Die Grafik bietet Euch einen isometrischen Blick auf das jeweilige Gelände, durch das Ihr Eure sehr schön animierten Soldaten stapfen sehen könnt. Die Designer haben hierbei größten Wert darauf gelegt, alles im Plastikstil zu halten, und



Hier soll wir ein gegnerisches Lager in den Bergen einnehmen

GERÜCHTEKÜCHE

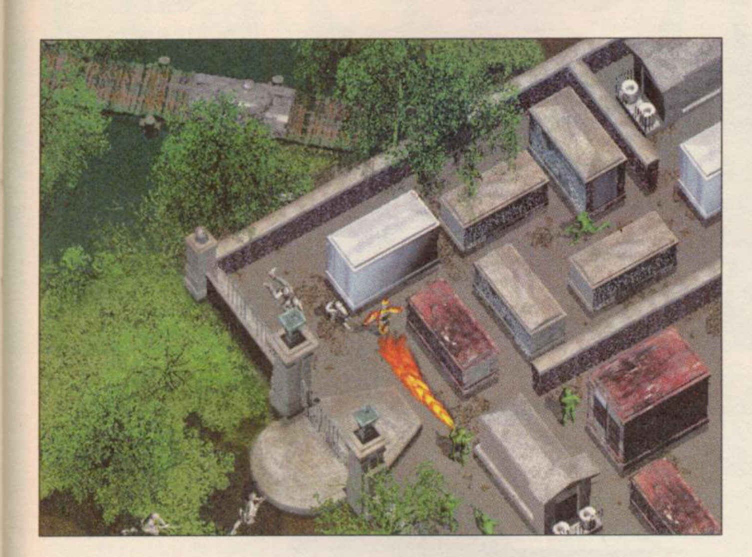
Bei den Westwood Studios gab es kurz nach dem Jahreswechsel noch nicht viel Neues zu sehen, man war hauptsächlich froh, „Blade Runner" noch rechtzeitig zu Weihnachten fertiggestellt zu haben.

Da die Westwoodies scheinbar selber nicht ganz so happy mit „Lands of Lore 2" waren, basteln sie schon fleißig an Teil 3, der diesmal mit der neuen Blade-Runner-Engine umgesetzt werden soll.

An „Command&Conquer 3" wird natürlich auch schon hart gearbeitet, jedoch hinter so verschlossenen Türen, daß nicht einmal ein Lüftchen zu mir durchdrang. Dafür kann ich wenigstens berichten, daß sich „Dune 2000" bereits in der Alphatest-Phase befindet, jedoch warf sich leider ein Mitarbeiter vor den Monitor, als er bemerkte, was ich da so fasziniert bestaunte.

Für alle Fans der Kyrandia-Saga gibt es eine gute und eine schlechte Nachricht. Die gute ist, daß es einen vierten Teil geben wird, die schlechte, daß dieser frühestens 1999, eher sogar erst im Jahr 2000 in Angriff genommen wird (aber pssst... die Story steht schon!).

Sierra sorgt dagegen fast nur für lange Gesichter; während in den USA „Red Baron 2" und „Pro Pilot" schon längst in den Regalen stehen, warten deutsche Fliegerfans noch immer umsonst... fast umsonst, denn Sierra Deutschland will mit dem Release noch so lange warten, bis einige große Bugs behoben sind, um den kritischen Kunden das wirklich fertige Produkt liefern zu können. Es lohnt sich also noch auszuharren. *ts*



Wenn Flammenwerfer zum Einsatz kommen, müssen die GIs fürchten, in dem Hitzewall eingeschmolzen zu werden



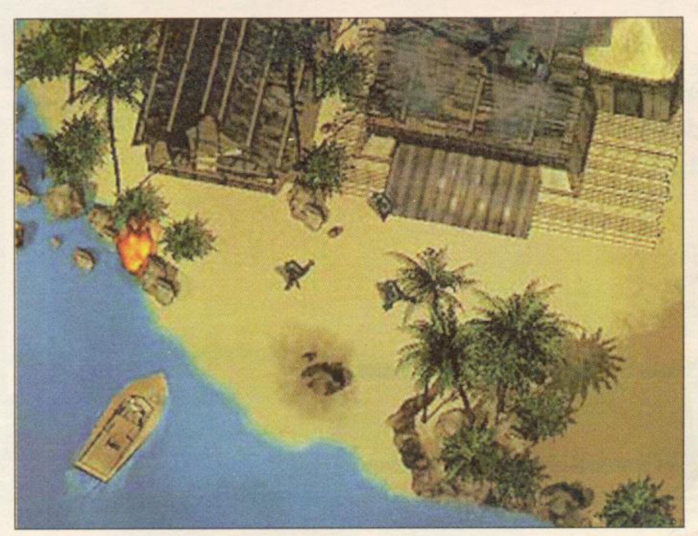
Beim Wüsteneinsatz hat es unseren Jeep aufs Dach geworfen... zum Glück noch nicht mal Blechschaden

so gibt es natürlich bei Verletzten kein Blut zu sehen, sondern entweder zerlegt es die Kunststoffhelden in ihre künstlichen Einzelteile, oder sie zerschmelzen sogar, wenn sie zum Beispiel mit einem Flammenwerfer ausgeschaltet werden. Bei den Fahrzeugen fliegen schon mal zwei Räder samt Ihrer Plastikachse davon, oder ein Panzer kann seinen Geschützturm verlieren, bei dem die Klammern zum Zusammenstecken gut sichtbar sind.
Auch wenn sich dies nun alles sehr kindgerecht anhört (zumindest wird die BPjS hier wohl nichts zu meckern finden), haben die Missionen durchaus taktischen Tiefgang und sollten nicht so schnell unterschätzt werden. Dadurch jedoch, daß Ihr alleine Sarge und seinen Zug als eine einzelne Einheit kommandiert, ist Army Men durchaus auch für Einsteiger ins Strategie-Genre geeignet, da Ihr hier nicht so schnell den Überblick verlieren könnt wie z.B. bei den vielen Echtzeitstrategie-Titeln, wo Ihr meist jeden einzelnen Charakter separt steuern müßt, damit er nicht unnütz in der Gegen herumsteht.

Jede Mission läßt sich mindestens auf drei verschiedene Arten lösen (Versagen einmal ganz ausgenommen), jedoch sollte es für den Strategie-Fan natürlich ein inneres Anliegen sein, jeden Auftrag auf die bestvorgesehenste Art zu beenden, zumal sich nur hierdurch eventuell von Euch erkämpfte Ressourcen mit in die nächste Mission übernehmen und dort wieder einsetzen lassen.
Für Multiplayer ist auch gesorgt, wenn sich drei verschiedene Truppen im Assassin-, Deathmatch- oder Capture-the-Flag-Modus als graue, braune, grüne und blaue Plastiksoldaten einen Kampf im Netzwerk liefern. Daß dies durchaus auch komische Komponenten haben kann, bewies sich bei den Testphasen in den 3DO-Studios, als plötzlich viel Geschrei und Gegröhle die Gänge erhallte. Puristen brauchen aber nichts zu fürchten, denn natürlich lassen sich auch ganz ernsthafte Einsätze verwirklichen. Army Men, das hoffentlich bereits im Mai ausgeliefert werden kann, wird in Deutschland von Ubi Soft vertrieben. *ts*



Auf Zuruf kommen uns auch unsere Lufttruppen zur Unterstützung



So, damit wäre die himmlische Ruhe auf dieser friedlichen Karibik-Insel nun ja wohl auch dahin...





Online Dien

Jahres!

Weil... Rasanter

Keine Datenstaus, keine Wartezeiten, mehr Speed – dank neuer Netzstruktur! Jetzt bis zu 33.600 bit/s flächendeckend! Und mit ISDN sogar 64.000 bit/s! So macht Surfen mit T-Online richtig Spaß!

Weil... Günstiger

Internet jetzt mit T-Online noch günstiger! Bundesweite Einwahl zum Citytarif. Schon ab 5 Pf. pro Minute bei nur 8,- DM monatlichem Grundentgelt. Mit T-Online clever sparen!

Weil... Komfortabler

Jetzt wird paralleles Surfen möglich – wechseln Sie einfach per Mausklick zwischen T-Online, Internet und eMail. Einfach genial!

Weil... Vielfältiger

T-Online inklusive Onlinebanking! Die moderne und sichere Art der Kontoführung. Rund um die Uhr, einfach von zu Hause aus und supergünstig!



Und per eMail versenden Sie elektronische Post weltweit – jetzt sogar mit mehreren Text-, Grafik oder Video-Dateien im Anhang!

PP ONLINE

Die Spiele-Bereiche in CompuServe erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Zum absoluten „Straßenfeger" scheint sich Ultima Online zu entwickeln.



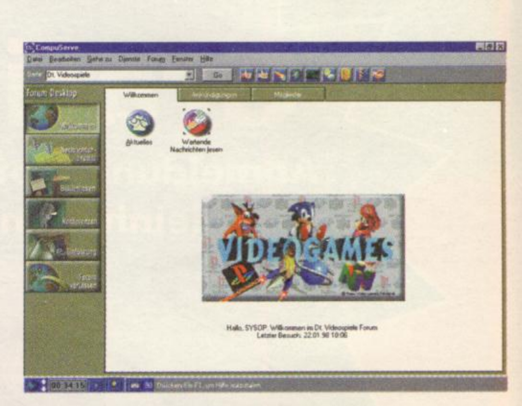
Neues aus den Foren!

Den inzwischen unzähligen Internet-Angeboten zum Trotz, erfreuen sich die moderierten und gepflegten Spiele-Bereiche in CompuServe größter Beliebtheit. Das „Deutsche Computerspiele Forum" beispielsweise wird seinem Image als zentraler Treffpunkt für alle deutschsprachigen Spiele-Freaks auf CompuServe gerecht und bietet neben täglich neuen Patches und Updates auch stets Bereiche zu topaktuellen Spielen und Themen. Im Bereich der Online-



Spiele ist zur Zeit fraglos „Ultima Online" der Straßenfeger überhaupt. Im „Deutschen Computerspiele Forum" (GO DEUSPIEL) finden Avatare in einer eigenen Bibliothek nicht nur Karten aller wichtigen Städte, sondern auch nützliches Zubehör. Erfahrene Spieler, darunter Grandmaster verschiedener Klassen, stehen im „Ultima Online"-Nachrichten- und Diskussionsbereich mit Rat und Hilfe bereit. Einmal pro Woche, immer Donnerstags von 21 bis 22 Uhr, treffen sich begeisterte Ultima-Online-Spieler zum Live-Chat im Konferenzbereich des Computerspiele-Forums. Anwesend ist dabei auch meist unser Power-Play-Redakteur Maik Wöhler alias Sir Elric, der über seine neusten Abenteuer in Britannia berichtet! Wer Jagdgefährten und Mitstreiter im gefährlichen Reich Lord Britishs sucht, findet im Deutschen Computerspieler Forum stets freundliche Abenteurer.
GO DEUSPIEL

Das Videospiele-Forum, Schwesterforum des populären DEUSPIELs, präsentiert täglich aktuelle News rund um Nintendo, Sega, Sony und andere Unternehmen im heißumkämpften Konsolenmarkt. Die Mitarbeiter des Forums, allen voran Sascha Glaesel, streifen allabendlich durch die weite Online-Landschaft und suchen exklusiv für Euch die interessantesten Meldungen zusammen. Derzeitiges Schmankerl ist die atemberaubende „Lara Croft"-Bibliothek, in der Anhänger der virtuellen Schönen jede Menge Bilder und Videos finden. Frisch eingetroffen sind Fotos von Vanessa, der neuen Lara-Croft-Darstellerin. Außerdem gibt es eine neue Dateisammlung mit Material zu „Resident Evil II", das jedem Playstation- und PC-Spieler das Wasser im Mund zusammenlaufen läßt. Anschauen lohnt sich in jedem Fall!
GO VIDEOGAMES



Eine Fundgrube für Konsolen-Fans: Das Deutsche Videospiele-Forum

MAGNA MEDIA Site Map Power Play PCgo! Markt&Technik Amiga Computer Reseller News Design&Elektronik 64er



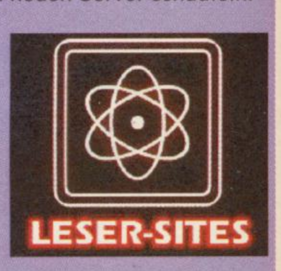
Die Welt von Ultima Online: Viele Karten stehen zum Download bereit

CompuServe schnuppern

Wer noch kein CompuServe-Mitglied ist, aber sich dennoch mal in einem der größten und renomiertesten Online-Dienste der Welt umschauen möchte, findet auf unserer Heft-CD die Zugangssoftware, mit der er einen Monat lang kostenlos und unverbindlich in CompuServe schnuppern kann. Reinschauen lohnt sich also allemal!

Lesersites

Die Anfragen zu unseren Lesersites im Power-Play-Webangebot werden immer mehr. Leider konnten wir die letzten Seiten nicht mehr aufnehmen, da wir gerade unser Angebot auf einen neuen Server schaufeln. Selbstverständlich werden wir Euch sofort auf unseren Internet-Seiten informieren, sobald wir Eure Einsendungen wieder einbauen können.



Hersteller-Web-Highlights

Wo wenig Licht ist, da ist in der Regel um so mehr Schatten – so auch im Internet mit seiner unübersehbaren Masse, hinter der sich jede Klasse locker verstecken kann. Wenn man allerdings die Datenschleichwege kennt, die zu den Perlen führen, erweist sich das World Wide Web als Fundgrube wertvoller Informationen und Dateien. Soweit wir nun von den Spieleherstellern reden, ist die Lage nicht anders: Praktisch jeder ist mit einer Site vertreten, die wenigsten jedoch bieten dem passionierten Spieler echte Hilfe. Von Selbstdarstellung und Blahfasel hat der gemeine Zocker halt recht wenig; Updates, Patches, Tips und Tricks sowie handfeste News sind statt dessen gefragt.

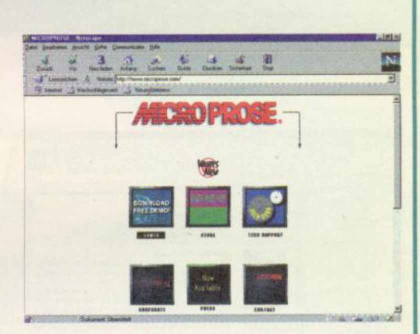
Wir sind also durch das Web gesurft und haben einige besonders gelungene Beispiele für Euch unter die Lupe genommen, wobei es uns darauf ankam, daß die jeweiligen Adressen in irgendeiner Form etwas Besonderes aufweisen. Diese kleine Sammlung erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, weshalb wir Euch dazu aufrufen möchten, uns Eure ganz persönlichen „Perlen" zukommen zu lassen – am besten mit einer Begründung, warum Ihr glaubt, daß gerade diese Adresse für die anderen Leser dringend zu empfehlen sei. Wenn uns Eure Argumente überzeugen, findet Ihr Euren Text dann vielleicht in einer der nächsten Ausgaben wieder. Schreibt bitte an:

WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion Power Play, Stichwort: Perlen im Netz, Gruber Str. 46a, 85586 Poing.

MICROPROSE

Die Web-Repräsentanz der Strategie- und Simulations-Spezialisten läßt sich mit den Worten „schlicht, aber nahrhaft" am besten umschreiben. Ein unspektakuläres Grafikdesign kontrapunktiert das reichhaltige, für den Spieler gut nutzbare Angebot. Die Startseite ist übersichtlich und bietet eine schnelle Stichwort-Suchhilfe. Hinter der unscheinbaren Fassade versteckt sich dann Allerlei: Da wären zunächst informative Kurzbeschreibungen der aktuellen und kommenden Titel, eine komplette Liste aller MicroProse-Produkte ist separat aufrufbar. Ein Blick auf die Update-Liste verwundert zunächst: Denn allzuviele Patches sind dort nicht aufgelistet, dennoch ist der Service bemerkenswert: Sobald ein neues Update für ein MicroProse-Spiel fertiggestellt wurde, ersetzt es das alte. Mit dieser Datenpflege sorgt der Hersteller für einen absolut zeitgemäßen Spieler-Support, den beileibe nicht alle Firmen anbieten. Sogar für deutsche Versionen bietet die amerikanische Site entsprechende Downloads. An einer eigenen, deutschen Homepage wird derzeit kräftig gebastelt (http://www.microprose.de). Schade ist nur, daß der eingebaute Online-Kiosk nur innerhalb von Amerika liefert.

http://www.microprose.com



SIERRA ONLINE

Woran MicroProse noch bastelt, hat Sierra OnLine bereits im WWW: Zusätzlich zur amerikanischen Site steht bereits das deutsche Pendant im Netz. Beide Internet-Angebote unterscheiden sich völlig; jedes davon hat seine Besonderheiten. So läßt die deutsche Startseite von Sierra OnLine nicht unbedingt vermuten, daß ein umfangreiches und interessantes Angebot dahinter steckt. Tatsächlich stehen ausführliche Spielebeschreibungen sowie Demos, Bildschirmschoner, Updates und Windows-95-Themes hinter den kargen Kulissen. Weiterhin können via Kreditkarte neue und alte Sierra-Titel bestellt werden, die bemerkenswerterweise erst nach Lieferung vom Konto abgebucht werden. Chaträume vervollständigen das Angebot.

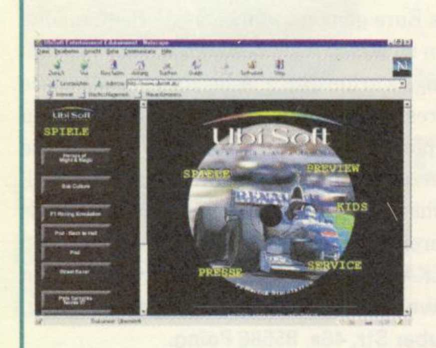
In gänzlich anderem Gewand präsentieren sich die amerikanischen Seiten: Etwas bunter, etwas schöner und zusätzlich mit zwei weiteren Features.

In verschiedenen Nachrichten-Brettern könnt Ihr nach Herzenslust mit anderen Spielern dieser Welt (natürlich in Englisch!) über die Games dieser Welt diskutieren. Interessantes bietet aber auch der Download-Bereich: Neben Tools und den amerikanischen Demos und Updates stehen auch zwei Vollversionen kostenlos zum Download bereit: Red Baron und Betrayal at Krondor. Beide Spiele sind relativ klein und können problemlos durch die Datennetze in Euren Rechner schlüpfen.



http://www.sierra.de (deutsch)
http://www.sierra.com (englisch)

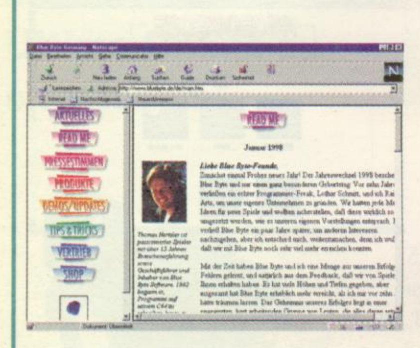
UBI-SOFT



Vor allem Renn-Fans finden auf den Web-Seiten von Ubi-Soft Leckerbissen im Überfluß. Wer sich im Besitz der schnellen Renn-Action POD befindet, dürfte „begeistert" sein, denn hier gibt es viele Ghosts für die unterschiedlichsten Strecken. Auch neue Fahrzeuge stehen im Online-Regal. Noch einen drauf setzt der Hersteller bei seinem neuen Glanzstück F1 Racing Simulation. Denn auch hier gibt es verschiedene Ghosts und darüber hinaus Fahrzeugeinstellungen, Streckenbeschreibungen, Renntaktiken und andere hilfreiche Materialien. Wer sich schon mal vorab informieren möchte, was Ubi-Soft in der nahen Zukunft vom Stapel läßt, klickt sich in die Preview-Abteilung. Interessante Fakten und geplante Features zu Redline Racer und dem langerwarteten Might & Magic VI versüßen die lange Zeit des Wartens. Wer in hautnahen Kontakt mit der Firma treten will, dem sei ein Besuch der Terminliste angeraten. Dort nämlich findet er alle Fachmessen inklusive Terminen, auf denen Ubi-Soft vertreten ist. Auch bei der Problemlösung hilft der Hersteller online: Tragt einfach Eure Rechnerkonfiguration in das bereitstehende Formular und beschreibt Eure Fragen zum Ubi-Soft-Produkt. Die Fachleute versuchen dann, Euch via Mail mögliche Lösungen zu präsentieren.

http://www.ubisoft.de

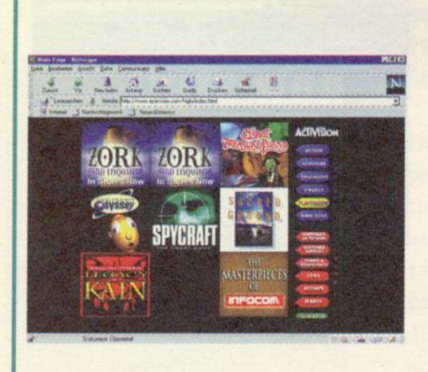
BLUE BYTE



Bei Blue Byte setzt man verständlicherweise ganz auf den rundenbasierten Strategie-Hammer Incubation; bereits auf der Startseite prangt ein umfangreiches Menü mit Kochrezepten für den gelungenen Alienbraten. Nun, im übertragenen Sinne jedenfalls, und zwar in Form von neuen Missionen sowie Tips und Tricks; auch der neueste Patch findet sich hier. Eine monatliche Kolumne von Blue-Byte-Boß Hertzler gehört zu den ungewöhnlichsten Einrichtungen weit und breit, bietet aber neben einem Schuß Selbstdarstellung etliche nachdenkenswerte Überlegungen in bezug auf Gegenwart und Zukunft der Computerspiele-Branche. Darüber hinaus nutzt Blue Byte sein Webangebot für Umfragen unter den Surfern, deren Ergebnisse dann ebenfalls im Rahmen der besagten Kolumne veröffentlicht werden. Wie sonst auch üblich, können genaue Beschreibungen der einzelnen Produkte aktiviert werden; Demos, Updates, Patches und FAQs zu ihnen sind ebenfalls wohlgeordnet aufrufbar. Der Shop allerdings funktioniert leider nicht online, sondern lediglich telefonisch bzw. per Fax. Wer noch ein paar Daten zur wohl erfolgreichsten deutschen Spielefabrik haben möchte, findet ein ausführliches Firmenprofil des Stammunternehmens sowie der internationalen Niederlassungen.

http://www.bluebyte.de

ACTIVISION



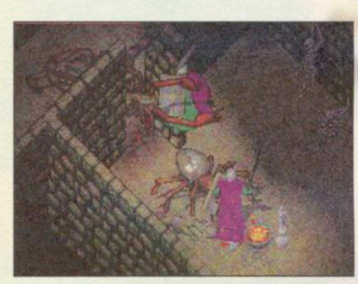
Derzeit bastelt auch Activision an einer deutschen Homepage, doch bis dahin hält die amerikanische Site genug für den Spiele-Surfer bereit. Für eher langsame Internet-Verbindungen bietet die Firma eine grafisch geraffte Version des Angebots an; schöner ist freilich die sogenannte „High Bandwidth-Version". Gearbeitet wird dabei mit Frames und JAVA-Applets, die die Navigation deutlich erleichtern. Zu finden ist praktisch alles, was das Herz begehrt: Jede Menge Demos, Updates, Videos, Tips & Tricks, Sound-Dateien und Tools zu den bekannten Activision-Titeln. Natürlich stehen auch Kurzbeschreibungen und Hardware-Voraussetzungen zur Verfügung. Die Gesamtliste enthält alle Activision-Spiele; detailliert wird über das Spiel berichtet, Screenshots erlauben einen Einblick in das Geschehen am Monitor, und zusätzliche Dateien stehen zum Download bereit. Eine Liste aller verfügbaren Online-Server, die Activisions Spiele unterstützen, und eine Suchdatenbank von willigen Modempartnern aus der ganzen Welt komplettieren den Inhalt. Letzteres dürfte für die meisten deutschen Spieler zwar zu teuer sein; es bleibt aber zu hoffen, daß die neue deutsche Homepage von Activision dieses Feature ebenfalls enthält und sich eine Plattform für deutsche Online-Gamer entwickelt.

http://www.activision.com

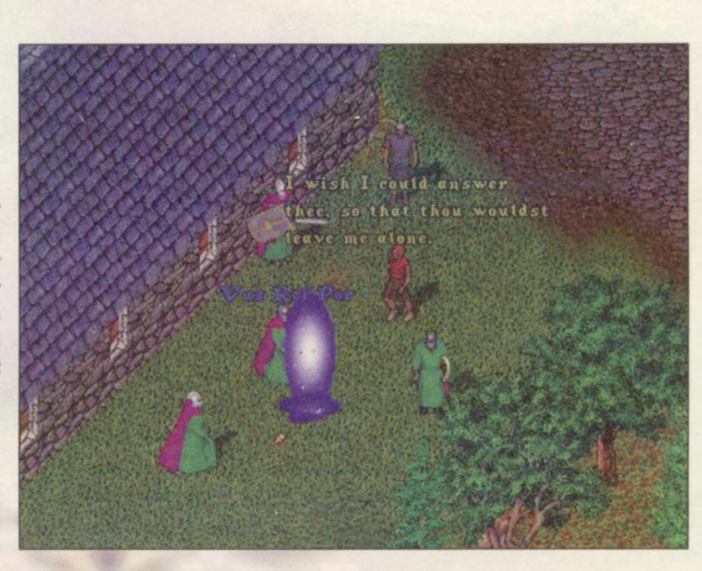
ULTIMA

Tagebuch eines

Die Wege durch Britannia sind voller Gefahren – und wie immer ist der Mensch die größte...



In den Dungeons sind zahlreiche Gefahren verborgen



Ein Zauberer öffnet ein Portal. Unser Ziel ist der Dungeon Deceit. Auch PKs sollen dort lauern.

In der Bank von Moonglow treffe ich einen Freund

Mein Weg nach Minoc war bis auf die Begegnung mit einem Wasserelemental ereignislos. Aber auch dort konnte ich Ralph nicht finden. Ich beschloß nach Vesper weiterzuziehen. Die Stadt war wie immer hoffnungslos überfüllt und ich konnte mich nur schleppend durch die Straßen bewegen. Ich bekam eine Einladung nach Moonglow und machte mich dorthin auf. Meine Erfahrungen im Kampf konnte ich in den letzen Wochen stetig verbessern.

So waren auch größere Tiere, selbst Grizzly Bären, kein Problem mehr für mich. Ich bemerkte schnell, daß ich bald gegen stärkere Kreaturen würde antreten müssen. In der freien Natur war es schwierig auf Monster zu treffen. Gelegentlich überraschte ich einen Orc im Unterholz, konnte aber sonst nur selten Gegner finden. Regelmäßige Besuche von Dungeons waren unvermeidbar. Und obwohl dort große Gefahren, weniger durch die dort ansässigen Monster als vielmehr durch Mörderbanden, lauerten, packte mich die Abenteuerlust. So schnell wie möglich wollte ich Gesellen finden, die mich begleiteten. Obwohl ich mich in der Nähe eines großen Verlieses befand, vergaß ich mein Treffen nicht. Da Moonglow eine Insel war und meine magischen Fertigkeiten noch immer unzureichend, war ich auf die Moongates angewiesen. Ich machte mich zum nächsten magischen Portal auf.

Der Trick

Die Reise dauerte länger als erwartet und ich mußte insgesamt fünfmal hindurchgehen, bevor ich mein Ziel erreicht hatte. Nachdem ich zum dritte Mal ein Portal durchschritten hatte, wurde ich in ein Gespräch verwickelt. Ich ahnte zu diesem Zeitpunkt nicht, daß es sich um ein Ablenkungsmanöver handelte. Eine andere Gestalt näherte sich mir unbemerkt und bestahl mich. Ich bat um die Herausgabe der Beute, wurde jedoch nur ausgelacht. Meine Wut stieg und ich lief dem Dieb mit Namen Lock-Jaw hinterher. Da wir uns nun in der Wildnis befanden, griff ich ihn an. Mein Zorn war rasend und meine Hiebe fügten ihm tiefe Wunden zu. Er versuchte wegzulaufen, was meine Entschlossenheit nur stärkte. Ich bemerk-

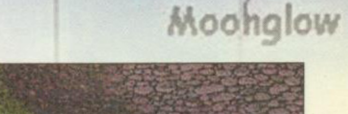
ONLINE Abenteurers



Ein Freund besucht uns. Ebola, Mitglied des Daimon Clans, trifft uns in der Bank. Eine freudige Überraschung.

Grüße einer PK-Bande







Erfahrungsaustausch ist immer wichtig

te dabei nicht, daß LockJaw wieder zurück zum Moongate rannte. Dies war ein geschützter Bereich, bewacht durch die Wachen von Lord British. Ich vergaß in meiner Wut diesen Umstand und betrat ihn mit erhobenem Schwert. Der Versuch, ihn erneut zu schlagen, endete mit meinem Tod. Auch wenn ich bestohlen worden war, so erlaubten die Gesetzteshüter keine Kämpfe in diesen Gebieten. Hilflos mußte ich mit ansehen, wie mein toter Körper von dem Dieb und seinem Kumpanen TwoFingers ausgenommen wurde. Ich entschied mich dafür, als Geist einen Heiler aufzusuchen. Der Raub meiner gesamten Ausrüstung bescherte mir einen Verlust von über 2000 Goldstücken. Da ich viel in meine Ausbildung gesteckt hatte, waren meine Reserven nur noch unzureichend. Ich war gezwungen, wieder eine Weile in einer Stadt der Schneiderei nachzugehen.



Im Dungeon Deceit lauern die Gefahren überall

Todesgrüße

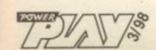
Ich beschloß, zunächst in Moonglow zu bleiben. Meine Geduld war jedoch schnell erschöpft, und nachdem ich das Geld für eine neue Ausrüstung hatte, zog es mich wieder in die Natur. Mein Weg durch die Portale brachte mich abermals nach Yew und ich entschied mich für den südlich gelegenen Wald. Die vielen Stunden in der Wildnis hatten meine Fähigkeit, Tiere oder Monster aufzuspüren, deutlich gesteigert und es gelang mir immer besser, auf die Jagd zu gehen. Nach einer Weile erreichte ich das Gebirge. Wohl wissend, daß in der Nähe ein Dungeon lag, machte ich mich auf. Ich wußte, daß Mörder vorzugsweise in und vor Verließen auf ahnungslose Abenteurer warteten und war entsprechend vorsichtig. Ich wußte genau, daß diese finsteren Gesellen vorzugsweise Magie benutzten und ich bei einer Konfrontation nur eine Chance haben würde – ich mußte schneller laufen.

Noch weit vom Eingang zur Höhle entfernt, machte ich eine Frau aus, die gerade eines ihrer Opfer ausnahm. Der Gefallende stand als Geist nur hilflos daneben und schaute zu. Ich versteckte mich schnell und hoffte, sie würde weiterziehen, ohne mich zu bemerken. Nach vollbrachter Tat ritt sie dann auch weg. Beruhigt trat ich aus dem Schatten des Baumes und bemerkte eine andere Person. Ihre Gesinnung war gut und so machte ich mir keine Sorgen. Plötzlich sah ich nur wenige Meter neben mir die Mörderin, die mich mit Feuerbällen beschoß.

Sir Elric

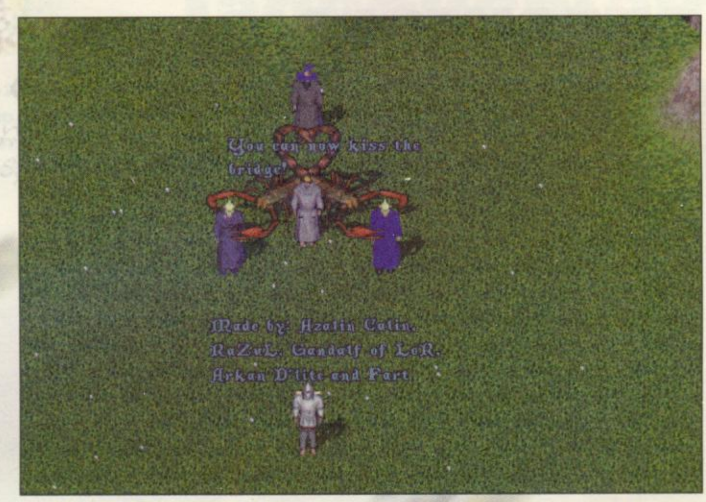
HELFERLEIN

Das Leben in Britannien läßt sich mit Macros vereinfachen. Diverse Aktionen können auf Tastaturkommandos gelegt werden, und schnell ist eine Fertigkeit aufgerufen. Im Eifer des Gefechts kann es aber schon mal passieren, daß Ihr die falsche Taste erwischt. Auch die Notwendigkeit, sich etliche Tastaturkombinationen merken zu müssen, tragen nicht unbedingt zum Spielspaß bei. Das PC-Dash von der Firma Saitek (siehe Test in dieser Ausgabe) leistet da wertvolle Hilfe. Kombinationen lassen sich nicht nur auf eine Taste legen, sondern können auch noch sinnvoll beschriftet werden. Für mich ist mittlerweile ein Ausflug in die Welt von Lord British ohne das Helferlein eine fast unzumutbare Angelegenheit.





INTERVIEW MIT



Diese PK-Bande wildert auf dem Atlantic-Server

Keiner liebt sie, einige hassen sie, andere sehen sie dennoch als selbstverständlich an – PlayerKiller sind allgegenwärtig

Ultima Online hat viele Probleme. Unzählige Bugs, das Ökonomie-System besitzt noch nicht die gewünschte Balance, und ausgefeilte Quests lassen weiterhin auf sich warten. Das Problem, das am meisten diskutiert wird, sind jedoch die sogenannten PlayerKiller. Sie lauern überall außerhalb der Städte, meist in Gruppen, und allein hat man so gut wie keine Chance gegen sie. Wir sind losgezogen, um sie zu treffen und mehr über sie zu erfahren. Wir konnten unter Einsatz unseres Lebens Fragen stellen – die Antworten waren mehr als interessant.

Power Play: Hail! Darf ich Dir ein paar Fragen stellen?

PlayerKiller: Ja natürlich. Fang an.

PP: Als erstes möchte ich Dir danken, daß Du mich nicht getötet hast. Es ist schwierig, denn in der Regel bin ich tot, bevor ich die erste Frage stellen kann.

PK: (lacht) Kann ich verstehen. Wir können nicht damit rechnen, daß man sich mit uns unterhalten will. Wir werden alle gejagt und oft stellt man uns Fallen. Das Leben als PK ist nicht so einfach wie viele behaupten, schließlich hassen uns alle.

PP: Aber warum bist Du es dann geworden?

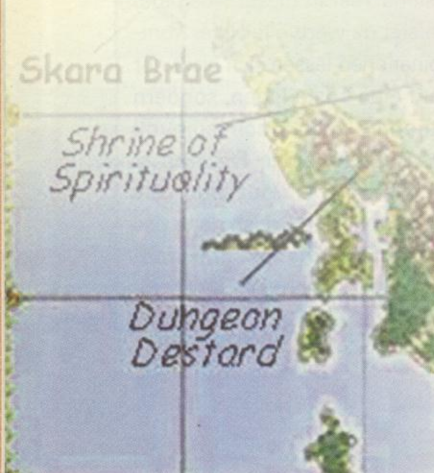
PK: Es war nicht meine Absicht, von Anfang an ein PK zu werden. Ich begann UO wie die meisten anderen auch und arbeitete mich mühsam hoch. Geld verdienen und im Kampf besser werden. Es war eine harte und schwierige Zeit und nicht selten artete das Spiel in echte Arbeit aus (grinst). Aber so sollte es ja auch sein. Ich wurde besser und auch oft selbst von Spielern getötet. Jedoch ließ ich mich nie entmutigen und stieg auf. Irgendwann war ich dann ein Great Lord, Großmeister im Schwertkampf und Meister der Magie. Monster stellten kein Problem mehr dar, und Geld hatte ich auch genug. Sicher, es gab Situationen und Orte, die ich nicht gesehen oder erlebt hatte, aber es kam Langeweile auf. Mehr durch Zufall traf ich einen Pk. Er wollte mich töten und wir lieferten uns ein Duell. Das komische an der Situation war, daß uns beiden die Reagenzien ausgingen und wir uns schließlich unterhielten. Bei diesem Gespräch kam ich zu der Überzeugung, daß diese Variante in Ultima Online zu spielen, die letzte Herausforderung sei. Ich begann einen neuen Charakter und er half mir beim Aufbau der Fähigkeiten. Nun bin ich seit sechs Wochen ein gefürchteter PK, alle hassen mich und ich liebe es. (lacht)

PP: Das Problem der PKs liegt also am Spiel selbst? Es fehlt nach einer gewissen Zeit an Herausforderungen?

PK: Genau das! Sieh dir UO an. Es mußte als Online-Welt ohne durchgehende Story entwickelt werden. Der Spieler wird nicht an die Hand genommen und löst auch keine Aufgaben bis zum Ende der Story. Er ist auf sich allein gestellt und setzt sich die Ziele selbst. Doch irgendwann hat er diese Ziele erlangt und kann sich keine weiteren stellen. Er hat in diesem Augenblick nur wenige Alternativen. Entweder er hört auf zu spielen, wartet auf Änderungen, die ihm Neues bieten, oder wird halt ein PlayerKiller oder beginnt, uns zu jagen.

PP: Wie wichtig sind PKs in UO?

PK: Wir sind die wichtigsten Leute hier! (lacht) Nein im Ernst, wie würde UO denn ohne uns



EINEM PK

aussehen? Es wäre langweilig. Es gibt nur wenige Neulinge und den Fortgeschritten mit einem starken Charakter würde es so gehen, wie mir damals. Aber unsere Anwesenheit macht es wieder interessant. Gruppen bilden sich, die uns jagen und glaube mir, sie werden immer besser. Ich bin in der letzten Woche fünfmal gestorben. Es wird immer härter für uns.

PP: Es gibt viele PKs, die auch schwächere Spieler angreifen. Deshalb werden sie unter anderen ja auch so gehaßt. Muß das sein?

PK: Ich persönlich tue dies nicht, weil ich erstens Neulingen nicht den Spaß verderben will, und sie mir zweitens nichts bringen. Leute in Plattenrüstungen haben immer was gutes dabei. Aber sieh es so: Wenn alle sich nur an stärkere Charaktere halten würden, wäre der Haß auf uns nicht so groß und die Gefahr eigentlich nicht vorhanden. Es wäre eine andere Form von Duell und mehr nicht. Aber weil viele PKs alles und jeden angreifen, lauert da draußen die Gefahr und es bilden sich Gruppen, die uns jagen. Im Mittelalter haben sich Diebe bestimmt auch keine starken Ritter gesucht, sondern bewußt schwächere. Es gehört dazu.

PP: Wenn du die Möglichkeit hättest, anderen Spielern etwas zu sagen, was wäre das?

PK: Ich würde Ihnen sagen, daß sie unsere Anwesenheit akzeptieren sollen. Wir sind ein fester Bestandteil von Ultima Online und werden es immer sein. Und schließlich machen wir es für jeden da draußen spannend. (lacht). Nach einer gewissen Zeit ist es doch langweilig, durch die Gegend zu ziehen und keine Angst mehr vor Monstern zu haben. Wir füllen diese Lücke und machen es wieder interessant. Für unseren Erfolg sind auch die anderen verantwortlich, da sie es nicht schaffen, zu kooperieren.

PP: Ich danke dir für das Gespräch und wünsche dir weiterhin viel Glück, nur bei mir und meinen Freunden nicht.

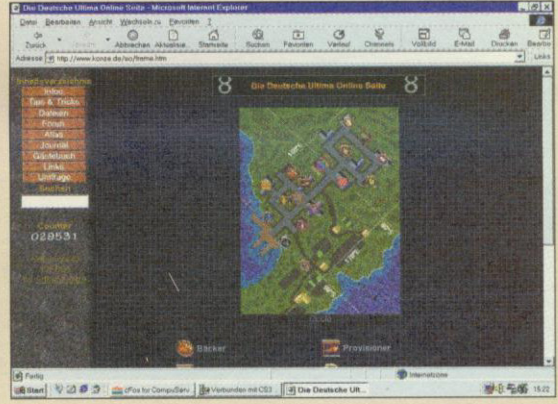
PK: (lacht) Wir werden uns bestimmt wiedersehen. Vielleicht verschone ich Dich dann – vielleicht auch nicht.

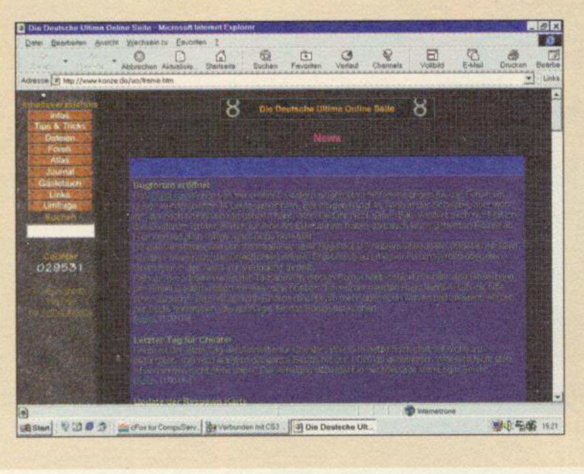


Dungeons sind beliebte Orte der PKs

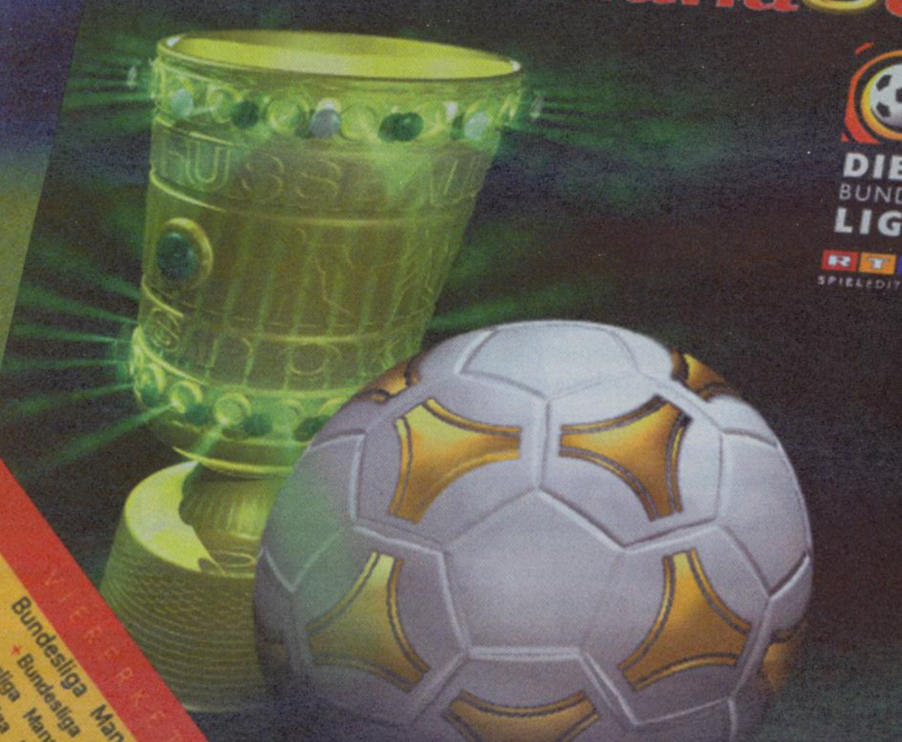
INFORMATIONEN SATT

Im Internet finden sich vielfältige Informationen zu Ultima Online. Ob nun im World Wid Web oder diversen Newsgroups – kaum eine Frage bleibt unbeantwortet. Die meisten Sites, die Ihr finden könnt, sind jedoch in englischer Sprache. Wer einen Anlaufpunkt sucht, der Euch nicht nur Informationen in deutscher Sprache bietet, sondern zusätzlich den Kontakt zu anderen deutschprachigen Spielern ermöglicht, sollte einmal auf die Seiten von Arthur Konze vorbeisurfen. Das Angebot ist reichhaltig: Von Tips&Tricks, speziell auch für Anfänger, über Karten zu den einzelnen Städten sowie Dungeons und einem gut sortierten Dateibereich, findet Ihr auch mehrere Diskussionsforen. Dort wird nicht nur über aktuelle Patches oder Bugs diskutiert, sondern auch zu gemeinsamen Streifzügen in Britannia eingeladen. Die Startseite wird täglich aktualisiert. Diejenigen unter Euch, die sich für eine Mitgliedschaft in einer Gilde interessieren, können Links zu den deutschen Gilden finden. Wer UO besitzt, sollte auf jeden Fall reinschauen, Ihr werdet es nicht bereuen. Alle, die mit der Anschaffung liebäugeln, sollten auch vorbeischauen, um sich einen Endruck von dieser Welt zu verschaffen, die kein Test wiedergeben kann. Hier die Adresse: **http://www.konze.de/uo**





Das hau









JETZT ÜBERALL IM HANDEL
69,95 DM
unverbindliche Preisempfehlung









t Sie um

Bundesliga Manager - Champions-Pack

Zehn Jahre geballte „Bundesliga Manager" Power!

Die aktuellste Version zusammen mit allen Klassikern der Serie.

Starten Sie eine neue Karriere als Teammanager und meistern Sie alle vier Teile der Erfolgsserie.



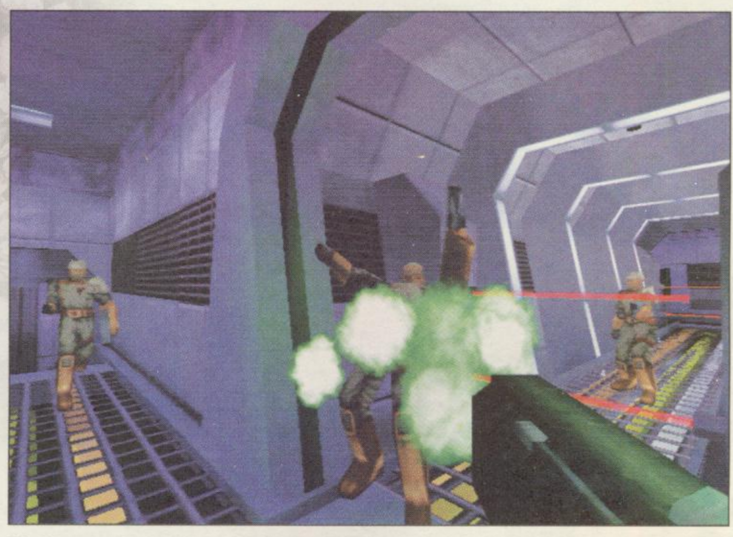


SOFTWARE 2000

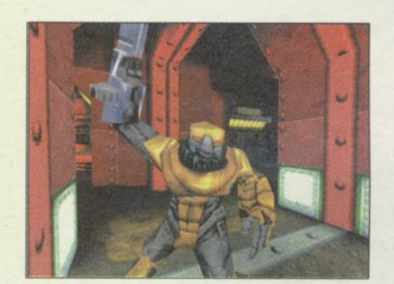
SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: 01 90 - 57 20 00 (12 Pf/ 6 Sek) Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr
Internet: http://www.software2000.de

SIN

Die nächste Generation der Ego-Shooter hat gerade erst begonnen



Hoffentlich geht uns die Munition nicht aus



Ein äußerst unfreundlicher Zeitgenosse



Wer hier wohl residiert?

Noch vor dem Jahreswechsel erschienen und nur einen Augenaufschlag später bereits aus den Regalen der Importhändler verschwunden, setzte das jüngste Produkt von id Software in technischer Hinsicht die Meßlatte für zukünftige Ego-Ballerorgien wieder ein Stückchen nach oben. Doch andere Entwickler schlafen nicht, so daß das Verfolgerfeld dicht gedrängt ist. So gehen in den nächsten Monaten mit Half-Life, Unreal, Daikatana, Prey, Duke Nukem Forever etc. weitere potentielle Anwärter auf den Shooter-Thron an den Start. Zu den kommenden Highlights in diesem Genre gehört zweifellos auch SiN. Entwickelt wird das 3D-Actionspiel vom Softwarehersteller Ritual Entertainment, der zuvor unter dem Namen Hipnotic Interactive mit dem ersten offiziellen Mission-Pack das etwas ältere Beben einer gewissen texanischen Company aufwertete.

Schon allein durch eine ausgereifte Hintergrundgeschichte soll sich SiN deutlich von seinen Mitbewerbern abheben. Das Jahr 2087: Die Stadt Freeport droht zusammenzubrechen. Die uneffektive sowie unterbesetzte Polizei hat den zermürbenden Kampf gegen die Kriminalität verloren. Der Stadtverwaltung ist die Situation über den Kopf gewachsen, also erlaubte sie Gesellschaften, ihre eigenen Sicherheitsinstitutionen, wie beispielsweise Hardcorps, zu gründen. Schon bald ist die Ordnung wiederhergestellt. 10 Jahre später ist nun Hardcorps-Chef Colonel John Blade damit beschäftigt, den Ursprung einer Droge namens „U4" zu ermitteln. Diese Substanz befindet sich zwar schon einige Zeit auf den Straßen von Freeport in Umlauf, aber erst seit kurzem ruft dieses Suchtmittel merkwürdige genetische Mutationen bei den Junkies hervor. Die Spuren führen zu Elexis Sinclair, einer brillanten Biochemikerin, die die Evolution der menschlichen Rasse um Tausende von Generationen vorantreiben will – und diese Dame schreckt vor nichts zurück, um das zu bekommen, was sie sich einmal in den Kopf gesetzt hat.

Der Spieler wird als Colonel Blade versuchen, Elexis' teuflische Pläne zu durchkreuzen. Insgesamt soll sich SiN aus sechs Missionen mit diversen Levels zusammensetzen. Innerhalb einer Mission werden die verschiedenen Stages miteinander verbunden sein, so daß Ihr gegebenenfalls Örtlichkeiten öfter aufsuchen müßt, um Aufgaben erfolgreich meistern zu können. Dabei soll sich die Story während des Spielverlaufs weiter entfalten, wobei Cut-Scenes zwischen den Abschnitten Hintergrundinformationen zur Handlung liefern.

Durch die neueste Engine von id Software, die obendrein vom Ritual-Team modifiziert wurde, befindet sich der Titel auf dem aktuellsten Stand der Technik. 16 bit Farbtiefe, ein



Kann denn Schießen Sünde sein?

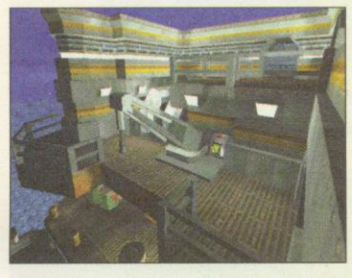
sogenanntes „Script-System", das Leveldesignern ermöglicht, komplexe Puzzles, Fallen und Interaktion mit der Umgebung zu generieren, eine vom Computer selbstständig durchgeführte Oberflächenberechnung bei Objekten sowie andere spezielle Features sollen neben der – inzwischen in diesem Genre – längst obligatorischen Unterstützung von 3D-Beschleunigerkarten ein unvergeßliches Spielerlebnis garantieren. *cis*



Jede Bewegung will jetzt wohlüberlegt sein



Diesem Herren möchte man nicht im Dunkeln begegnen



Beim Leveldesign haben sich die Entwickler sichtlich Mühe gegeben

INTERVIEW MIT ROBERT ATKINS

Robert Atkins ist eines der Gründungsmitglieder von Ritual Entertainment. Zuvor ließ er seiner kreativen Ader unter anderem bei indizierten Titeln von Apogee und 3D-Realms freien Lauf. Zu SiN beantwortete er uns einige Fragen.

Power Play: Die Story scheint bei SiN kein Vorwand für eine stupide Ballerorgie zu sein.

Robert Atkins: Von der Storyline bis hin zum Gameplay wurde fast das komplette Design von SiN überarbeitet, um eine einmalige Spielerfahrung kreieren zu können. Obwohl es abgedroschen klingt, wollen wir das Genre der 3D-Actionspiele neu definieren. Da wir vorhaben, das dynamischste und interaktivste Einzelspielererlebnis zu realisieren, mußten wir neue Parameter einführen. Einer der wichtigsten Faktoren ist dabei, daß alle Aktionen die Resultate beeinflussen. Dadurch kann jemand das Game verändern, während er es spielt. Seine Art zu Spielen und seine Handlungen wirken sich auf die Story und den Spielverlauf aus, wodurch es ein einmaliges und inviduelles Abenteuer für jeden Spieler wird.

PP: Was kannst du uns bezüglich der Charaktere und der Gegner-KI erzählen?

RA: Eines der wenigen Dinge, die wir von der aktuellen id-Engine nicht übernehmen werden, ist die KI. Unsere Programmierer entwickelten nämlich die vergangenen sechs Monate eine eigenständige und, so wage ich zu behaupten, bessere Künstliche Intelligenz. Wir haben in jeden Level einzigartige Elemente integriert, um dadurch ein viel dynamischeres Spiel zu kreieren. Die Charaktere werden dies unterstützen. So gibt es in vielen Levels computergesteuerte Charktere, um Atmosphäre und einen Hauch von Realität zu erzeugen.

Zum Beispiel stehen Bauarbeiter herum, die sich unterhalten, am Hintern kratzen, auf dem Klo ihr Geschäft verrichten und so weiter. Jeder Charakter verfügt dabei über spezielle Aktionen und Animationen, was den Realismus steigern soll. Diese Typen sind jedoch nicht alle feindlich gesinnt, sie helfen dir vielleicht sogar, aber der Spieler muß sich für eine Vorgehensweise entscheiden.

Die Baustelle ist nur ein Beispiel für die Fülle von detaillierten Charakteren und speziellen Animationen, die wir für SiN entwickeln. Es gibt im Spiel um die 30 unterschiedliche Level und in fast jedem davon wirst du neben den Hauptcharakteren noch auf zusätzliche Figuren treffen. Außer den typischen Animationen werden den Charakteren individuelle Bewegungsabläufe auf den Leib geschrieben (wie Maschinen zu bedienen, Fahrzeuge zu manövrieren oder mit anderen Personen zu interagieren).

PP: Welche Waffen werden zur Verfügung stehen?

RA: Neben den Verteidigungswerkzeugen, die die meisten 3D-Spieler lieben gelernt haben, wird es zusätzlich eine Menge Spielzeuge zur Massenvernichtung geben, die man noch nie zuvor gesehen hat. In manchen Missionen werden von Fall zu Fall noch ein paar ganz spezielle Waffen zur Verfügung stehen. Darüber hinaus integrieren wir ein paar Deathmatch-Only-Wummen.

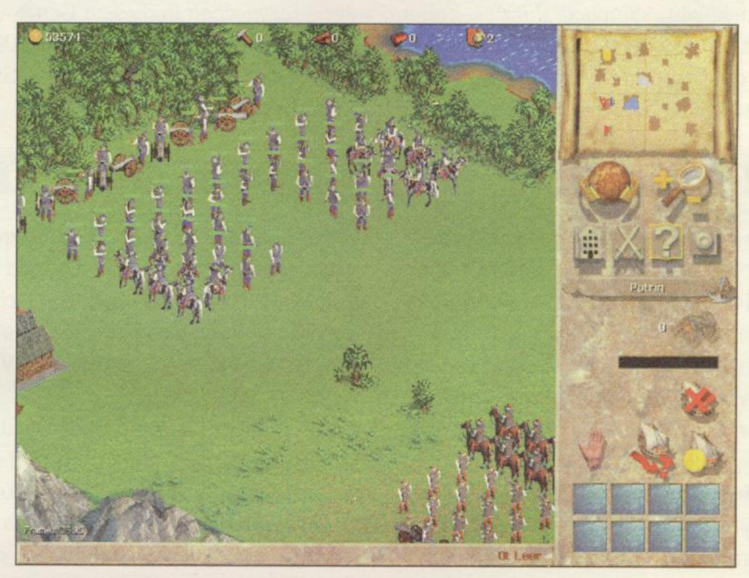
PP: Wie sieht es bezüglich der Multiplayer-Features aus?

RA: Wir versuchen, das Spiel mit einem Cooperative-Modus auszustatten, obwohl es nicht unter diesem Gesichtspunkt entwickelt wurde. Das bedeutet jedoch nicht, daß wir das Deathmatch vergessen werden. Es wird 10 bis 12 Deathmatch-Only-Level geben, und außerdem werden vielleicht noch ein paar der Single-Player-Ebenen zu Deathmatch-Stages umfunktioniert.

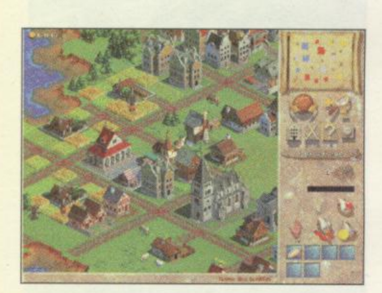
SiN
Genre:
3D-Action
Hersteller:
Ritual Entertainment/ Activision
Erscheinen geplant:
Frühjahr '98

ANNO
Inselwelten

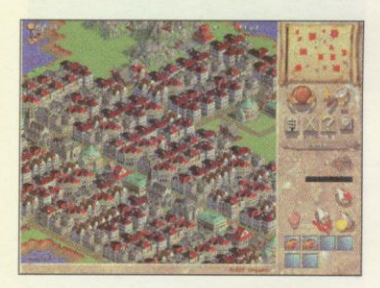
Sunflowers verspricht blühende Landschaften, allerdings nicht im Osten, sondern in Anno 1602



Vor dem Gefecht: Gleich geht es heiß her, Kanonen FEUER!



Ein kleines, beschauliches Dorf wächst langsam...



... zur scheinbar unübersichtlichen Großstadt

Anno 1602
Genre
Aufbau-Strategie
Hersteller
Sunflowers
Erscheinung geplant
März 1998

Es ist nicht ganz neu, was sich Sunflowers für das neueste Werk einfallen ließ. Schließlich erinnert vieles schon auf den ersten Blick an Blue Bytes Erfolgsduo „Die Siedler" und „Die Siedler 2". Doch dem Spieler dürfte das egal sein – zumindest, solange eine gute Idee noch verbessert wird und für noch mehr Spielspaß sorgt. Und tatsächlich verspricht das erste spielbare Material von Anno 1602 ein echtes Schmankerl für das Spielejahr 1998.

Zur Story: Unentdecktes Land wartet auf die Besatzung eines kleinen Siedlerschiffes. An Bord befinden sich neben den Seeleuten noch ein paar Handwerker und eine begrenzte Anzahl an Rohstoffen und Baumaterialien. Ihr übernehmt beim Spielstart das Kommando und es gilt, die neuen Welten zu erforschen, Siedlungen zu bauen und eine autarke Gemeinde zu vergrößern. Natürlich bedrohen auch feindliche Mächte Euer wachsendes Reich, schließlich avanciert Ihr im Laufe des Spiels auch zur boomenden Wirtschaftsmacht. Eingeborene finden Euren Expansionsdrang gar nicht lustig, und zu allem Überfluß verhageln Euch Naturkatastrophen und Piratenüberfälle die gute Laune. Es gibt viel zu tun und nur Ihr seid in der Lage, die Entwicklung Eures Völkchens voranzutreiben. Begonnen wird mit der Erforschung der umliegenden Inseln, schließlich muß ein gelernter Häuslebauer auch auf die Umgebung achten. Sind Gold- und Silbervorkommen, geeignete Anbauflächen und ausreichend Waldbestände vorhanden, wird zuerst ein Kontor gebaut. Dort noch schnell die Waren aus dem Schiff verstaut, und schon geht das große Bauen los. Förster sorgen für das dringend benötigte Holz, Bauern pflanzen allerlei Grünzeug an, Fischer angeln ein wenig für die schnell schwindenden Vorräte und Steinmetze klopfen Steine – so und nicht anders kennt man das Prinzip des Wachstums. Denn die anfangs kleine Gemeinde bekommt schnell Zuwachs. Zumindest, wenn Ihr die Steuern erträglich haltet und für genügend Wohnraum sorgt. Mit insgesamt über 30 verschiedenen Berufsgruppen und 90 unterschiedlichen Gebäudetypen soll Anno 1602 aufwarten – eine beeindruckende Vielfalt, die selbst im Detail auch schon in der uns vorliegenden Version überzeugte. Windmühlen drehen sich, wenn der Müller arbeitet, Rauch steigt aus den Schornsteinen von Fabrikationsanlagen, Kühe laufen in freudiger Erwartung um den Schlachter und harren ihrer Verwurstung. Diese Detailfülle bot zwar auch schon die Siedlerei von Blue Byte, Sunflowers möchte dem aber noch eins draufsetzen und feilt außerdem noch kräftig an der Optik. Gespielt wird in einer isometrischen Darstellung; feine Render-Sequenzen sollen zwischendurch immer wieder Ereignisse ins rechte Bild rücken. Richtig neu ist der enthaltene Wirtschaftsteil bei Anno 1602. Denn wer sich allzu sehr auf seine kleine Insel abschottet, an dem gehen wichtige Güter vorbei.

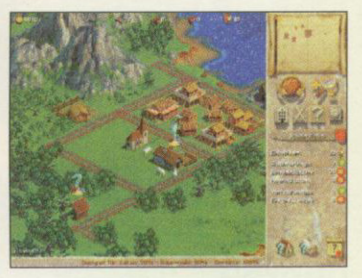
1602
im Aufbau

Keine Insel soll der anderen gleichen, und so wachsen auch die grünen Rohstoffe ganz unterschiedlich auf den verschiedenen Ländereien. Somit ist Schluß mit der Einsiedelei – weitere Inseln müssen entdeckt und urbar gemacht werden. Damit eröffnen sich automatisch Handelswege per Schiff. Doch nicht nur Eure Inseln untereinander sollten rege Handelsbeziehungen aufrechterhalten, schließlich gibt es noch andere Spieler. Die übernimmt wahlweise die CPU Eures Rechners oder aber, Ihr streitet Euch mit bis zu drei weiteren menschlichen Entdeckern herum. Diplomatie und Wirtschaftsdruck bestimmen fortan Eure Zivilisation. Doch was wäre die Schaffung einer neuen Welt, wenn es keine Prügeleien gäbe? Auch daran hat Sunflowers gedacht, und so solltet Ihr militärische Voraussetzungen schaffen, um Euren Gegnern gezielt eine auf die Mütze hauen zu können. Kanonen, Musketen, Kriegsschiffe und allerlei mehr dienen dem weniger friedfertigen Kommandanten als Argumente, seine Interessen nachdrücklich zu unterstreichen. Während der bloße Aufbau der Städte eher gemächlich und streßfrei vonstatten gehen soll, möchte der Hersteller im Kampfmodus Echtzeit-Adrenalin freisetzen.
Damit in der Vielzahl der Möglichkeiten von Anno 1602 kein Spieler auf der Strecke bleibt, verspricht Sunflowers fünf ausführliche Tutorials, bei denen keine Fragen zum Spielablauf mehr offen bleiben sollen. Darüber hinaus werden 20 weitere Szenarien enthalten sein, die spezielle Aufgaben für den Spieler bereithalten. Im Endlos-Spiel wird nach Angaben des Herstellers eine faire Grundhaltung oberstes Gebot sein: So soll das Spiel nicht mit Gewalt immer schwerer werden, sondern angepaßt an das jeweilige Aufbaustadium neue Herausforderungen bieten. Die uns vorliegende Version zeigte schon einiges, was die Erwartungen in die Höhe schnellen läßt. Die Grafik scheint absolut zeitgemäß, guter Direct-3D-Sound untermalte die gelungene Atmosphäre. Vor allem die Handelsmöglichkeiten und der Multiplayer-Modus lassen auf ein durchdachtes Spiel mit hoher Langzeitmotivation hoffen. Ein ausführlicher Test von Anno 1602 sollte bereits in unserer nächsten Ausgabe erscheinen.

jb



Die Prospektoren vermelden Gutes: Ihr seid auf Gold gestoßen!



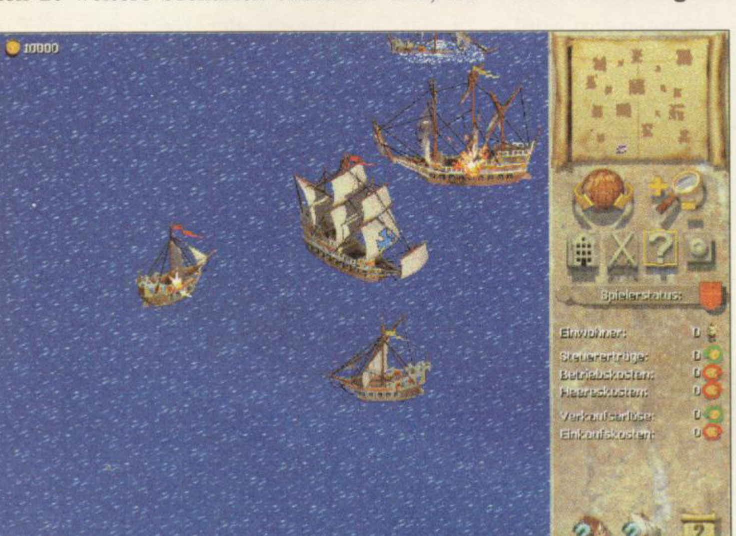
Fragezeichen über den Dächern zeigen Probleme



Plantagen sorgen für notwendige Ressourcen



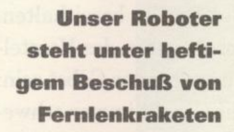
Zoom in: In der Nahansicht werden alle Details sichtbar



Auch an Seeschlachten wurde gedacht. Drei Feinde dürften jedoch auch für ein Kriegsschiff zu viel sein...

ROBO RUMBLE

Echtzeitstrategie ist immer und überall. Topware will die Entwicklung entscheidend verändern.



Unser Roboter steht unter heftigem Beschuß von Fernlenkraketen



Die Brücke muß gehalten werden



Ohrenbetäubende Explosionen erfreuen das Herz



Selbst mit der Autokanone hatte er keine Chance

Robo Rumble
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Topware/Metropolis
Erscheinung geplant
Mai 1998

Das Jahr 2089: Die Sonde Pathfinder 17 sandte den Wissenschaftlern auf der heimischen Erde nicht nur wertvolle Informationen über Atmosphäre und Gesteinsanalysen. Auch ein nicht unbedeutendes Bauwerk wurde entdeckt: Eine gigantische Kanone, die auf die Erde ausgerichtet ist. Schlimmer noch, anscheinend sind die Besitzer auf dem besten Wege, diese auch zu benutzen. Natürlich besitzen Menschen einen ausgeprägten Überlebenswillen und rüsten zum finalen Erstschlag auf. In der Zukunft gibt es zwei mächtige Rüstungskonzerne. Um den auserwählten zu ermitteln, der die terranische Armee ausrüsten darf, wird ein Wettstreit gestartet.

Ihr werdet Euch für beide Seiten entscheiden können, die Kampagne umfaßt jeweils 15 Missionen. Um das Genre neu zu beleben, braucht es innovative Ideen. Die Entwickler versprechen genau das. Vergeßt also das übliche Aufbauen einer Basis und das Ressourcenmanagement. Ihr habt einen festgelegten Betrag, mit dem es auszukommen gilt. Wird eine Einheit im Kampf vernichtet, wandert das Geld wieder auf Euer Konto und steht erneut zur Verfügung.

In der Zukunft wird mit Robotern gekämpft. Aber anstatt eine Anzahl an unterschiedlichen Modellen zur Auswahl zu haben, werdet Ihr nach dem Baukastenprinzip eigene entwerfen können. Je nach Zusatzmodulen kosten sie dann entsprechend mehr. Bei begrenztem Budget heißt es für Euch also genaues Planen.Die KI der Gegner ist bis heute nicht zufriedenstellend gelöst. Jedem Spieler ist es mindestens einmal schon passiert, daß bei Aktionen des Gegners nur mit dem Kopf schütteln konnte. Auf dem Gebiet der KI versprechen die Programmierer nicht nur eine bessere Intelligenz, die vermeidbare Selbstmordaktionen vermeidet, sie gehen sogar einen Schritt weiter: Der Computer wird jedes Gefecht beobachten und neue Strategien entwickeln, um Euch beim nächsten Mal zu überraschen.

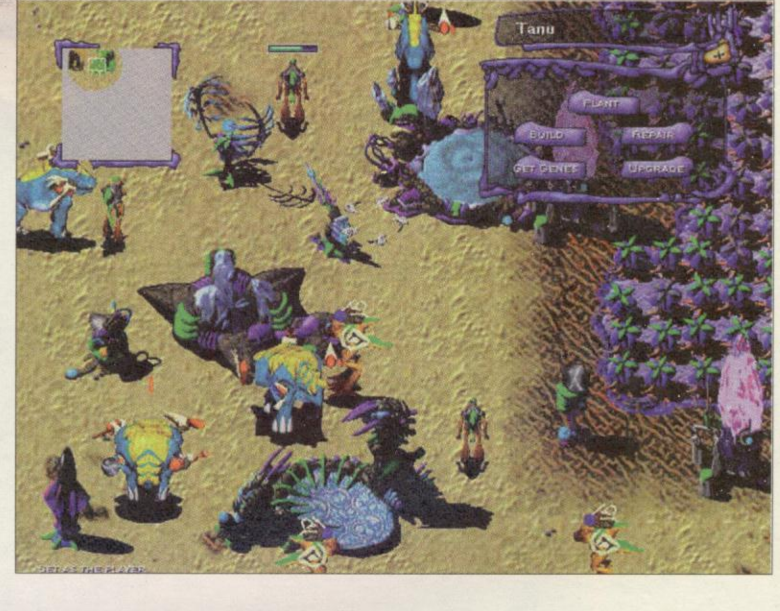
Das Terrain soll in dem mehr actionlastigen Strategiespiel eine tragende Rolle spielen. In der echten 3D-Umgebung gilt es, Höhenunterschiede nicht nur zu beachten, sondern gezielt auszunutzen. An Freunde von Multiplayerschlachten wird gedacht, so daß sich in naher Zukunft dann bis zu vier Generäle die Roboterarmeen auf den Hals hetzen können. Bereits Anfang Mai soll der Blechsalat beginnen. Wir jedenfalls sind gespannt und hoffen auf neue Perspektiven in diesem mehr als festgefahrenen Genre. *mw*



Gefechte sind oft schnell zu Ende

WARBREEDS

Klonen bis der Arzt kommt. Wer mehr DNS hat, gewinnt.



Links Aliendurcheinander, rechts ein Gemüsefeld



Fremdartig ist gar kein Ausdruck



Brüten für den Krieg und Kämpfen für die Brut

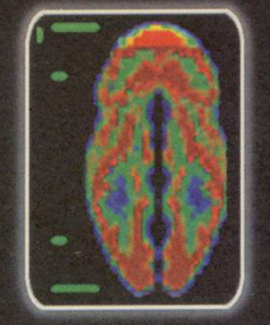
Warbreeds
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Red Orb/Microprose
Erscheinen geplant
1. Quartal 1998



Dabei war alles doch nur gute Absicht. Nach Jahrtausenden der Evolution hatten die symphatischen Zweibeiner Yedda endlich Kultur, Religion und Wissenschaft entwickelt, eine Zivilisation gegründet und zuletzt auch die Geheimnisse der Gentechnologie erkundet. Fluch oder Segen? Wer weiß? Nach der Entwicklung von bionischen Maschinen, die für das gesamte Volk von extremem Nutzen waren, wagten sie sich auch an die beschleunigte Weiterentwicklung der sie umgebenden Tierwelt. Immer fähiger und intelligenter wurden die Geschöpfe, bis die Spitzentechnologen darangingen, eine völlig neue Kreatur zu erschaffen, die dann die Vorherrschaft der Yedda gegenüber den echsenartigen Tanu, den insektoiden Sen-Soth und den sumpfbewohnenden Kelika sichern sollte: die Magha, zähe und erbarmungslose Kämpfernaturen. Und dann? Ihr werdet's schon erraten haben, es kam wie es kommen mußte. Die Magha gerieten auf der Stelle außer Kontrolle und begannen, Blutbäder unter ihren Schöpfern anzurichten, was letztendlich zu deren Untergang führte. Die ausgeklügelte Gentechnologie aber blieb im Besitz der vier überlebenden Rassen, fortan auch „Clans" genannt. Gut, nun haben wir den Salat. Was bleibt für uns zu tun? Wir suchen uns einen der vier Clans aus, gründen eine Siedlung und versuchen, möglichst viel fremde DNS einzusammeln, um in unseren Brutplätzen immer gefährlichere Kämpfer zusammenzusetzen. Da es im Genpool 21 verschiedene Waffen gibt, die Ihr Euren Soldaten der vier Rassen in verschiedenen Kombinationen anwachsen lassen könnt, stehen hochgerechnet 32 000 mögliche Kombinationen zur Verfügung. Wenn das nichts ist? Vom Hammer über Kreissäge und Gassprühbehälter, Schleudern und betäubende Schalltrompeten bis zu Körperbomben und Hitzekanonen, gibt es alles, was den Feind das Gruseln lehrt. Im Basislager oder Biodorf sollten wir nicht versäumen, die ganze Bandbreite nützlicher Gebäude aufzustellen. Raffinerien sammeln die aus dem Boden austretenden Erdstrahlen und geben sie an unsere Einheiten weiter, Psitürme dienen zur Steuerung der Kämpfer, ein Genlabor entwickelt und produziert immer neue Kreationen, der Gensammler erlaubt es den Schamanen, aus den Körpern mitgebrachter toter Feinde die wichtigen neuen Chromosomen zu extrahieren, Verteidigungstürme verschiedener Coleur und Bewaffnung sowie Teleporter sind nur einige der möglichen Bauwerke auf dem Planeten Aeolia. Mit diesem Plot erwartet uns eine echte Bereicherung des Echtzeitstrategiegenres. *fe*



Jetzt klonen wir ein neues Kampfmonster



...BESTIE







In Kürze live auf Ihrem Bildschirm

Vom Hersteller des weltweit meistverkauften Echtzeit-Strategiespiels WarCraft II



EVERQUEST

Ultima Online ist da und dennoch nicht fertig – Everquest kommt.

Rollenspiele auf dem Computer für mehrere tausend Spieler sind etwas Neues. Am Beispiel von Origins neuestem Werk zeigt sich, daß dieses Genre noch in den Kinderschuhen steckt. Selbst nach diversen Patches hat UO immer noch viele Bugs. Auch das Problem mit Verzögerungen im Spiel (Lags) ist noch längst nicht behoben, und eine Lösung ist nicht in Sicht. Viele glauben, daß noch Monate ins Land gehen werden, bis das Spiel stabil läuft und die meisten Bugs behoben sind. Andere Hersteller sollten eigentlich, abgeschreckt von diesen Problemen, ähnliche Projekte auf Eis legen. Es ist aber anders. Sony Interactive bastelt an einem eigenen Online-Rollenspiel, das die Dimensionen von Origins Variante sogar noch sprengen soll. Die Welt Norrath wird nicht nur größer werden, wesentliche Rollenspielelemente wie unterschiedliche Rassen und Berufe sollen auch integriert werden, darunter zum Beispiel verschiedene Elfenvölker, Zwerge, Trolle oder sogar Gnome, natürlich werden Menschen auch zur Verfügung stehen. Insgesamt werden dem Rollenspieler 12 Rassen und 14 Berufsgruppen zur Auswahl stehen, wobei auch letztere miteinander kombiniert werden können.

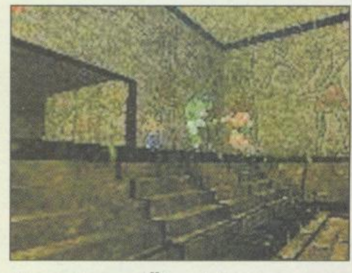
Der größte Unterschied zum bereits erhältlichen Ultima Online dürfte jedoch die Perspektive sein, von der es gleich mehrere in Everquest geben wird. Zum einem wird sich der erschaffene Charakter aus der berühmten Ego-Shooter-Sicht steuern lassen, Außenansichten wird es alternativ geben. Grafisch soll Everquest alle bisherigen Onlinespiele in den Schatten stellen. Die Tanarus-Engine (www.tanarus.com) wurde für diesen Zweck weiterentwickelt. Eine 3Dfx-Variante soll bei Auslieferung ebenfalls implementiert sein. Die Grafik wird auch unterschiedliche Witterungsverhätnisse wie Regen, Schnee oder Sturm unterstützen. Um reges Handeln unter den Spielern zu ermöglichen, wird ein Ökonomiesystem integriert, welches nach dem „Angebot und Nachfrage“-Prinzip die Preise diktiert. Um den zukünftigen Helden etwas zu bieten, werden anfangs 12 Städte und 20 Abenteuerorte auf den wackeren Krieger warten. Ob es sich ausschließlich um Dungeons handeln wird, war noch nicht zu erfahren. Zur Zeit befindet sich Everquest noch in der Alpha-Phase, und ob ein Erscheinen noch in diesem Jahr möglich ist, scheint fraglich. Sony Interactive plant auch einen öffentlichen Betatest. Wer von Euch Interesse hat, sollte die WWW-Seiten im Auge behalten. Ein Formular zur Anmeldung wird dort dann den Weg in neue Abenteuer ebnen. Wir werden Euch auf jeden Fall weiterhin auf dem laufenden halten. *mw*



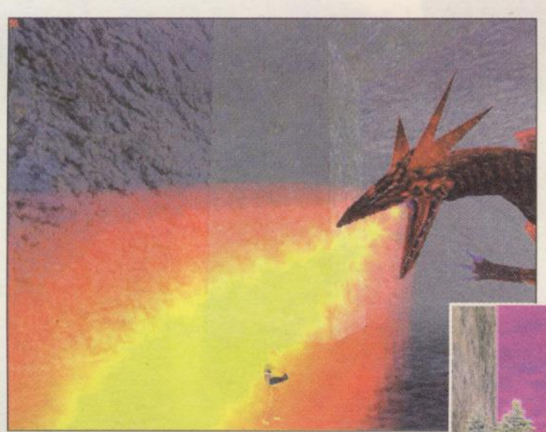
Der Eingang zum Dungeon wird bewacht



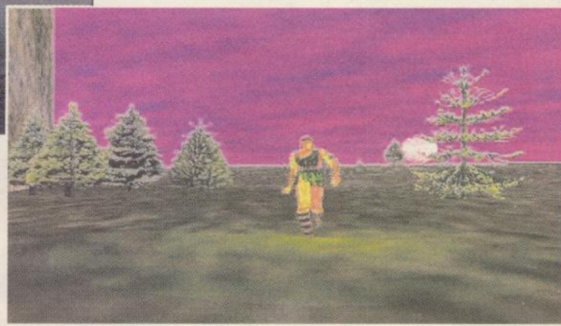
Erste Studie einer Hochelfe



Kampf ums Überleben



Drachen können nicht nur der Größe wegen zum Problem werden



Tag und Nacht-Zyklen wird es ebenfalls geben

Everquest
Genre
Online-Rollenspiel
Hersteller
Sony Interactive
Erscheinen geplant:
--

MIGHT & MAGIC VI

Die längste Dürre geht einmal zu Ende – 1998 könnte als Jahr des Rollenspiel-Revivals in die Geschichte eingehen...



Der gesamte Bildschirm samt Maske – mit Action satt

Wenn Kloaken hübsch aussehen können, dann tut es diese bestimmt!

Diese erfreuliche Prognose gründet sich neben kommenden Titeln wie „Wizardry VIII" und „Ultima IX" insbesondere auch auf „Might & Magic VI". Lange Zeit sah es ja so aus, als sei die mittlerweile in ihr zwölftes Jahr gehende mächtig magische Reihe endgültig auf strategische Schienen gespurt worden, zumal die Heroes of M&M gerade in den Staaten zum echten Megaseller avancierten. Aber nun darf doch bald wieder durch die Dungeons geschlichen werden, und das (wenn der bisherige Augenschein nicht sehr trügt) auf ausgesprochen exquisite Art und Weise! Darauf deutet allein schon hin, daß das Game mit zwei verschiedenen 3D-Grafikengines im Gepäck daherkommen soll: eine auf Fernblick geeichte für außen, und eine für innen, die besonders detaillierte Verliese ermöglicht.

Aber auch sonst gibt es jede Menge Neuigkeiten zu vermelden. So wird z.B. ein neues Charakter-Entwicklungssystem eingebaut werden, bei dem Skills und Zaubersprüche bei Erreichen eines neuen Levels durch beliebig verteilbare Punkte nach oben gedrückt werden können – und weil der Hersteller verspricht, daß solche Beförderungen häufig vorkommen, reifen auf diese Art und Weise bald vier ganz individuelle Partymitglieder heran. Desgleichen darf der Spieler mit einem einfachen Tastendruck zwischen Echtzeit und rundenbasiertem Gameplay hin- und herschalten. Auf diese Weise kann man die Vorteile der einen (flüssiger, lebendiger Spielverlauf) mit denen des anderen (taktisch ausgeklügelte Kämpfe besonders bei heftigeren Gegnern) quasi nahtlos verbinden. Vor allem aber scheint der kommende Magier in einem Punkt mit ganz neuen Pfunden zu wuchern, der bisher immer zu den größten Schwachpunkten der Saga gehörte, nämlich bei der irgendwie nach Plastik und Fastfood schmeckenden Story. Diesmal haben die Hersteller aber offensichtlich auf Dichte und Atmosphäre besonderen Wert gelegt. Die Handlung ist z.B. schon mal auf Enroth angesiedelt, einer Welt, die den „Heroes"-Spielern sicherlich bereits ans Herz gewachsen ist. Zehn Jahre nach dem Erbfolgekrieg verschwindet König Roland (der aus dem zweiten Teil des Strategicals) spurlos. Und als ob das nicht schlimm genug wäre, wird die Gegend auch noch von Erdbeben, Flutwellen, einer Dämoneninvasion und – schrecklichster der Schrecken – einer grauenhaften Bürokratie geplagt, gegen welche Kinderprinz Nicolai verständlicherweise wenig ausrichten kann.

Zum guten Schluß noch ein wenig Statistik, soweit sie bereits feststeht: 180 verschiedene Monstersorten warten auf die tapferen Recken, hunderte von Questen sorgen für Beschäftigung, über 100 NPCs tummeln sich im Game, 50 – 100 Stunden Spieldauer werden von den Herstellern angesetzt, bis alles wieder im Lot ist. Tja, und wenn die Kerkermeister uns nicht im Stich lassen, dann können wir Euch im nächsten Heft vielleicht schon ein bißchen mehr erzählen... *jn*



Der Helden-Bastelkasten



Die Metamorphose: Der Dieb als Bleistift-Schöpfung...



... und als fertiger Langfinger

Might & Magic VI
Genre
Rollenspiel
Hersteller
New World Computing/Ubi Soft
Erscheinen geplant:
Frühjahr '98

Höchste Einschaltquoten

RTL2

die RTL2-Mega Games für Ihren PC

Simulations

Grandprix 2
Formula One Grand Prix 2 ist eine Rennsport-Simulation, die neue Dimensionen der Realitätsnähe und Detailtreue erreicht. Holen sie tief Atem, bringen sie den Motor auf Touren, betätigen Sie die Kupplung, legen sie den ersten Gang ein und machen sie sich bereit das Rennen gegen die weltbesten Grand-Prix-Fahrer aufzunehmen.
© 1995 MicroProse

ATF Gold
ATF Gold ist eine der besten Multiplayer-Luftkampfsimulationen optimiert für Windowsí95. Es besteht aus dem preisgekrönten Spiel "Advanced Tactical Fighters" und dem Zusatzspiel ÑNATO Fighters Mit ATF Gold erleben Sie schon heute den Luftkampf des 21. Jahrhunderts.
© 1997 Electronic Arts

EF 2000
Der EuroFighter 2000 ist das Flugzeugprojekt für das nächste Jahrtausend. Fliegen Sie in dieser erstklassigen Simulation den EF 2000 und bekämpfen Sie Ihre Gegner in atemberaubenden Manövern mit einzigartig realistischen Luftkampftaktiken.
© 1995 Ocean of America, Inc. © 1995 Digital Image Design.
ISBN 3-85323-290-6

Überall im guten Fachhandel



Science Fiction

Crusader
Sie sind ein abtrünniger Silencer, der es mit dem mächtigen World Economic Konsortium aufnimmt. Nur Ihr Instinkt, Ihre schnelle Reaktion und Ihre Feuerkraft können Sie heil durchbringen. Erkunden Sie 10 Missionen mit jeweils mehreren Ebenen, bekämpfen und besiegen Sie Ihre listigen Widersacher.
© 1996 ORIGIN Systems, Inc.

Wing Commander IV – Der Preis der Freiheit
Wing Commander IV kombiniert einen spannungsgeladenen Hollywood-Film, dessen Dreharbeiten mehrere Millionen Dollar gekostet haben, mit einer meisterhaften Weltraumkampf-Flugsimulation. Der Frieden wird von mysteriösen Piraten gestört – Zeit für Sie, den Kampf zur Rettung der Menschheit aufzunehmen.
© 1995 Origin Systems, Inc.

Privateer 2 – The Darkening
Ser Arris wurde nach dem Absturz seines Raumfrachters in einen langen künstlichen Schlaf versetzt Nach seiner Genesung wurde er während eines Angriffs auf das Krankenhaus entführt. Durch viel Geschick konnte er entkommen und durchstreift nun die Galaxis auf der Suche nach seiner Identität...!
© 1996 Origin Systems, Inc.
ISBN 3-85323-289-2

MEDIA PUBLISHING
AN ENTERTAINMENT COMPANY

Im Vertrieb von KOCH Media

* unverbindliche Preisempfehlung

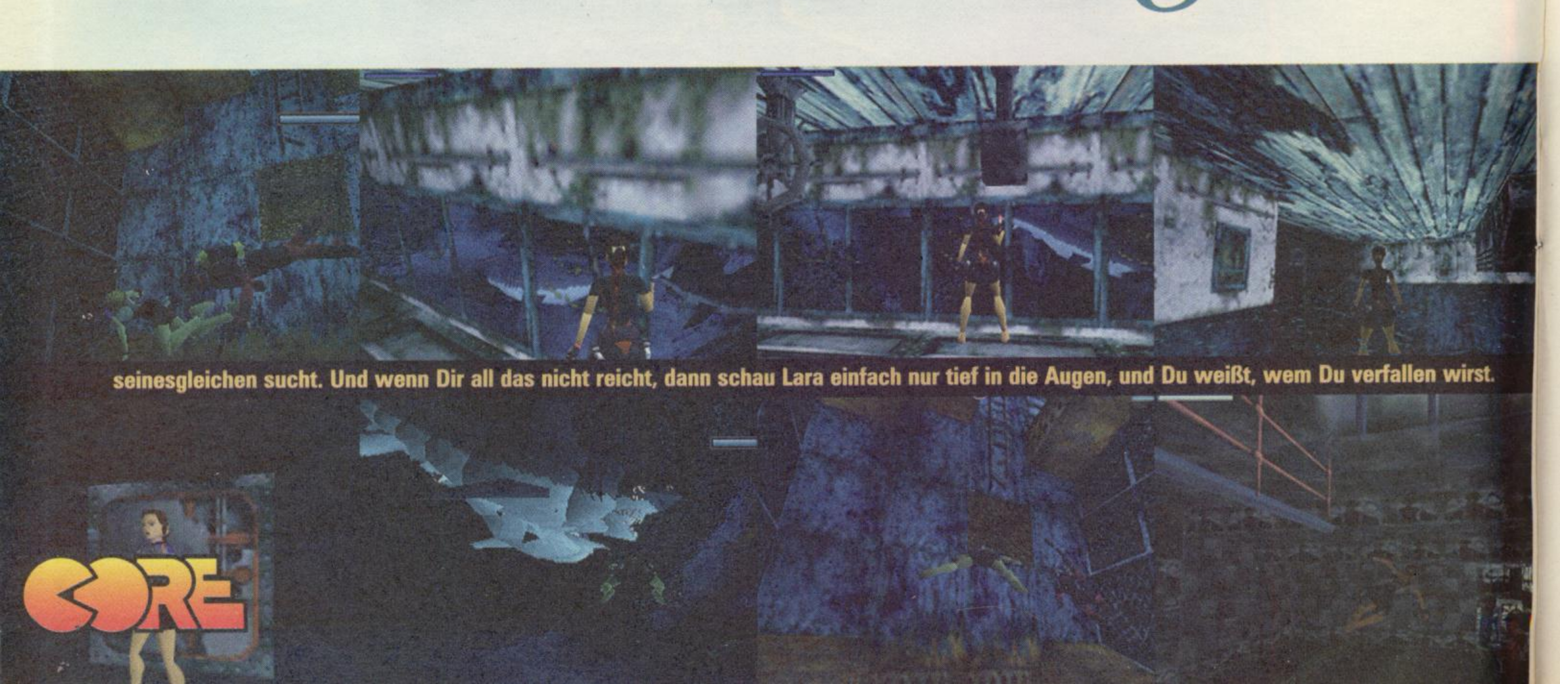
Pro Design, München

Es gibt kein Entrinnen. Mit Tomb Raider II starring Lara Croft ist endlich wieder ein Action-Adventure verfügbar, das Dich von der ersten Minute

an in den Bann schlagen wird. Neue Animationen und Bewegungsmöglichkeiten, echtes Lightsourcing, ein vergrößertes Waffenarsenal und

eine Vielzahl an Welten und Gegnern sorgen im perfekten Zusammenspiel mit der extrem schnellen 3D-Grafik-Engine für einen Spielgenuß, der

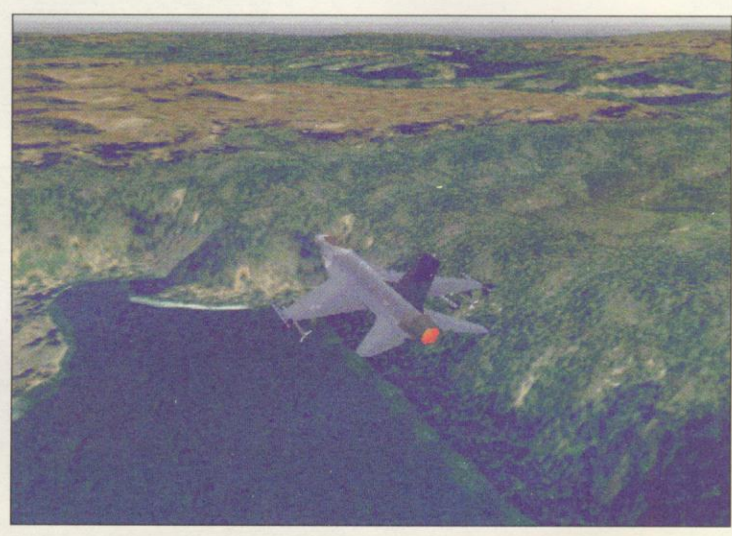
...ehrlich, ich hab' die ganze



seinesgleichen sucht. Und wenn Dir all das nicht reicht, dann schau Lara einfach nur tief in die Augen, und Du weißt, wem Du verfallen wirst.

FALCON 4.0

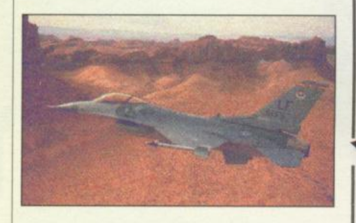
Akkurater geht's nicht: Die Mutter aller Hardcore-Simulationen fliegt wieder.



Sightseeing über der Koreanischen Halbinsel. Die Bodentexturen hinterließen einen sehr guten Eindruck.

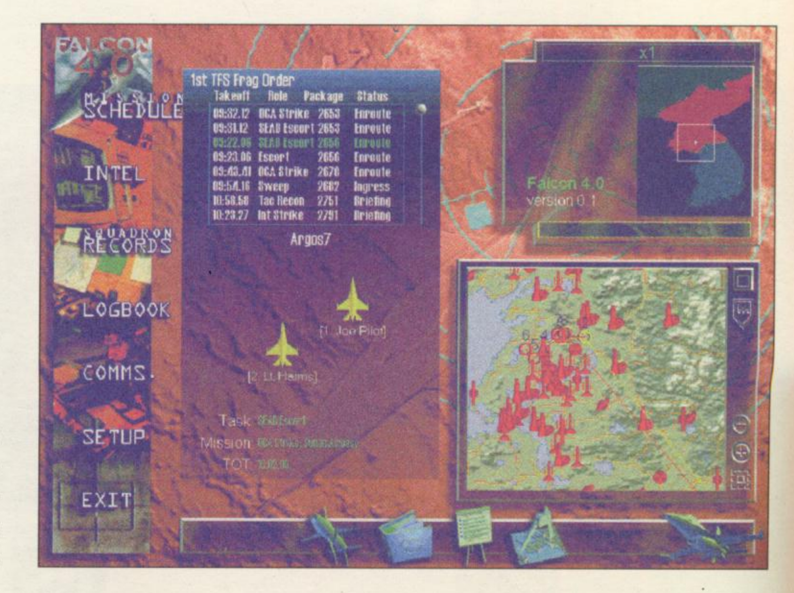
GD/LOCKHEED F-16 FIGHTING FALCON

Entwickelt von General Dynamics vertreibt heute Lockheed die F-16. Die Spezifikation für den Prototyp verlangte nach einem leichten, wendigen Jäger, der als „YF-16" am 2. Februar 1974 zum ersten Mal Luft unter den Tragflächen hatte. Zu den Vorzügen des Falcon zählen das exzellente Leistungsgewicht, das „Fly-by-Wire" Steuerungssystem und ein fortschrittliches und flexibles Waffenmanagement. Über die Jahre entwickelte sich die Maschine vom reinen Jäger zu einem echten „Multi-Role"-Jet.



Technische Daten:
Antrieb: Ein General Electric F110-GE129 oder Pratt&Whitney F100-P229 Strahltriebwerk.
Maximaler Schub: 129.0 kN
Länge: ca. 15 m
Spannweite: 9.45 m
Höhe: 5.1 m
Performance:
Vmax auf 40000 Fuß: 2124 km/h (< Mach 2)
Dienstgipfelhöhe: < 50000 Fuß
Bewaffnung:
20mm M61A1 Vulcan Kanone mit 515 Schuß
bis zu 9276 kg an Waffenzuladung, u.a.: gelenkte und ungelenkte Bomben, Mavericks, Napalm Tanks, Nuklear-Waffen und Zusatztanks an neun externen Waffenstationen.

Eigentlich handelt es sich bei der amerikanischen F-16 Fighting Falcon um ein Auslaufmodell. Das Design des einstrahligen Jagdbombers stammt aus den frühen siebziger Jahren und wurde somit in derselben Epoche wie zum Beispiel das der F-15 Strike Eagle konzipiert. Die Produktion der beiden Kampfflugzeuge – F-15 und **F-16** – soll zum Ende dieses Jahrtausends auslaufen, was Microprose allerdings nicht daran gehindert hat, in der jüngsten Auflage der „Falcon"-Reihe dem Klassiker die Treue zu halten. Wie bei den U.S. Streitkräften üblich, wurde der Falke während seiner gut zwanzig Jahre Dienstzeit durch Hard- und Software Updates stets auf der Höhe der Zeit gehalten: Die derzeitige Variante des wehrhaften Vogels heißt „F-16C Block 50/52". Dank hervorragender Flugeigenschaften und einer relativ hohen Waffenzuladung stellt die F-16 sowohl für Luft- als auch für Bodenziele eine ernstzunehmende Bedrohung dar. Neben den bekannten AA-Waffen wie der 20mm Vulcan, den Sidewinder- und AMRAAM-Raketen lassen sich so ziemlich alle Systeme zur Bekämpfung von Bodenzielen unter die Tragflächen klinken. Von der einfachen MK82 „Free Fall"-Bombe über Mavericks bis hin zu nuklearen Waffen, reicht hierbei die Auswahl. Wie jede militärische Simulation braucht auch diese ein „Theatre of Conflict", also einen Kriegsschauplatz. Im Fall



Statistik über alles: Jede Aktion Eurerseits wird akribisch festgehalten und ausgewertet

tische Süden und dem roten Norden dar. Wie das Leben so spielt, haben die Halbinsulaner kurzerhand beschlossen, ein für alle mal herauszufinden, welches politische System das bessere ist, und zum Korea-Krieg Teil zwei aufgerufen. Klar, daß die USA auch wieder mit von der Partie sind, und so entbrennt ein blutiger Konflikt zu Lande, zu Wasser und in der Luft. Ihr als frischgebackener F-16-Pilot werdet nach Ostasien versetzt und fliegt Einsatz auf Einsatz gegen die Luftwaffe des Nordens. Wie bei Edel-Sims dieses Kalibers inzwischen üblich, beschränkt sich Falcon nicht nur darauf, die Missionen mit unmittelbarer Spielerbeteiligung darzustellen, vielmehr läuft der gesamte Konflikt im Hintergrund in Echtzeit weiter. Erwartungsgemäß realistisch soll das Flugmodell des Falken simuliert werden, schließlich trug der Vorgänger nicht zu unrecht den Titel „akkurateste Flightsim des Jahres“. So werden sämtliche Waffen- und Avioniksysteme der realen F-16 zur Verfügung stehen: Der Realismusgrad geht hierbei soweit, daß z.B. das Doppler Radar vom Spieler anhand verschiedener Parameter selbst konfiguriert werden muß, um effizient zu arbeiten. Grafisch hat sich seit den längst vergangenen Tagen von Falcon 3.0 einiges getan: So erfreuen jetzt texturierte Landschaften – die anhand digitalisierter Luftaufnahmen rekonstruiert wurden – und Objekte das Auge des Spielers, und wer eine 3Dfx-Karte besitzt, freut sich auf u.a. Texture Filtering und Lens Flares. Zum Einsatz kommt hier übrigens eine komplett neue Grafik-Engine, die nur noch in Teilen auf den Routinen des Vorgängers basieren soll. Bei der Entwicklung des Spiels wurde laut Microprose besonderer Wert auf den Multiplayer-Part gelegt: So werden sämtliche PC-Verbindungen vom Null-Modem bis hin zum Internet Play auf TEN (Total Entertainment Network) unterstützt. Neben Multiplayer Dogfight-Orgien in Deathmatch-Manier, sollen auch Teammissionen gegen Bodenziele oder Computergegner auf dem Einsatzplan stehen. Wer es jetzt kaum noch erwarten kann, sich mit dem neuesten Falken in die Lüfte zu schwingen, schmeißt schleunigst die aktuelle Power-Play-CD ins Laufwerk: Hier findet Ihr ein Demo, das Euch einen kleinen Vorgeschmack auf das endgültige Produkt liefert.

sg

Volltreffer! Und wieder ein abgeschossener Kommunist...

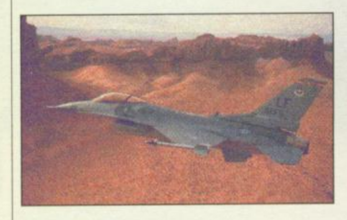
Hier plant Ihr die Einsätze Eurer Staffel

war der Rechenknecht bereits integriert. Grafisch eher guter Durchschnitt, überzeugte das Programm durch seine schraubengenaue Darstellung der F-16 und schreckte Einsteiger mit einem Handbuch im Format eines Telefonbuches ab.


Das bringt Freude: Im Tiefflug über das eigene Airfield

Falcon 4.0
Genre
Simulation
Hersteller
Microprose
Erscheinen geplant
April 1998

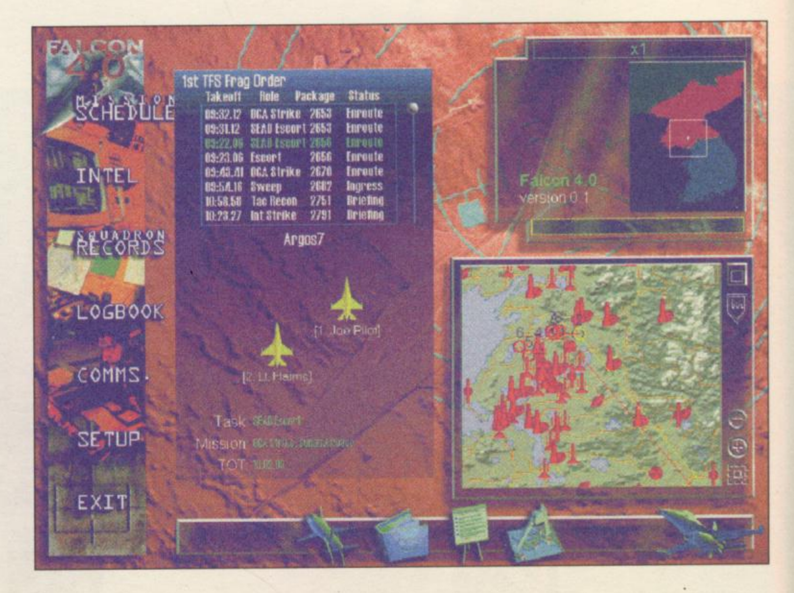
vertreibt heute Lockheed die F-16. Die Spezifikation für den Prototyp verlangte nach einem leichten, wendigen Jäger, der als „YF-16" am 2. Februar 1974 zum ersten Mal Luft unter den Tragflächen hatte. Zu den Vorzügen des Falcon zählen das exzellente Leistungsgewicht, das „Fly-by-Wire" Steuerungssystem und ein fortschrittliches und flexibles Waffenmanagement. Über die Jahre entwickelte sich die Maschine vom reinen Jäger zu einem echten „Multi-Role"-Jet.



Technische Daten:
Antrieb: Ein General Electric F110-GE129 oder Pratt&Whitney F100-P229 Strahltriebwerk.
Maximaler Schub: 129.0 kN
Länge: ca. 15 m
Spannweite: 9.45 m
Höhe: 5.1 m
Performance:
Vmax auf 40000 Fuß: 2124 km/h (< Mach 2)
Dienstgipfelhöhe: < 50000 Fuß
Bewaffnung:
20mm M61A1 Vulcan Kanone mit 515 Schuß
bis zu 9276 kg an Waffenzuladung, u.a.: gelenkte und ungelenkte Bomben, Mavericks, Napalm Tanks, Nuklear-Waffen und Zusatztanks an neun externen Waffenstationen.

Sightseeing über der Koreanischen Halbinsel. Die Bodentexturen hinterließen einen sehr guten Eindruck.

Eigentlich handelt es sich bei der amerikanischen F-16 Fighting Falcon um ein Auslaufmodell. Das Design des einstrahligen Jagdbombers stammt aus den frühen siebziger Jahren und wurde somit in derselben Epoche wie zum Beispiel das der F-15 Strike Eagle konzipiert. Die Produktion der beiden Kampfflugzeuge – F-15 und **F-16** – soll zum Ende dieses Jahrtausends auslaufen, was Microprose allerdings nicht daran gehindert hat, in der jüngsten Auflage der „Falcon"-Reihe dem Klassiker die Treue zu halten. Wie bei den U.S. Streitkräften üblich, wurde der Falke während seiner gut zwanzig Jahre Dienstzeit durch Hard- und Software Updates stets auf der Höhe der Zeit gehalten: Die derzeitige Variante des wehrhaften Vogels heißt „F-16C Block 50/52". Dank hervorragender Flugeigenschaften und einer relativ hohen Waffenzuladung stellt die F-16 sowohl für Luft- als auch für Bodenziele eine ernstzunehmende Bedrohung dar. Neben den bekannten AA-Waffen wie der 20mm Vulcan, den Sidewinder- und AMRAAM-Raketen lassen sich so ziemlich alle Systeme zur Bekämpfung von Bodenzielen unter die Tragflächen klinken. Von der einfachen MK82 „Free Fall"-Bombe über Mavericks bis hin zu nuklearen Waffen, reicht hierbei die Auswahl. Wie jede militärische Simulation braucht auch diese ein „Theatre of Conflict", also einen Kriegsschauplatz. Im Fall



Statistik über alles: Jede Aktion Eurerseits wird akribisch festgehalten und ausgewertet

Moderner Luftkrieg über Korea

vom Falcon 4.0 entschieden sich die Entwickler für die Koreanische Halbinsel, die noch das Schicksal Deutschlands nach 1945 teilt, also Heimat einer geteilten Nation ist. Der 38ste Breitengrad stellt auch nach Ende des Kalten Krieges die Grenze zwischen dem kapitalistische Süden und dem roten Norden dar. Wie das Leben so spielt, haben die Halbinsulaner kurzerhand beschlossen, ein für alle mal herauszufinden, welches politische System das bessere ist, und zum Korea-Krieg Teil zwei aufgerufen. Klar, daß die USA auch wieder mit von der Partie sind, und so entbrennt ein blutiger Konflikt zu Lande, zu Wasser und in der Luft. Ihr als frischgebackener F-16-Pilot werdet nach Ostasien versetzt und fliegt Einsatz auf Einsatz gegen die Luftwaffe des Nordens. Wie bei Edel-Sims dieses Kalibers inzwischen üblich, beschränkt sich Falcon nicht nur darauf, die Missionen mit unmittelbarer Spielerbeteiligung darzustellen, vielmehr läuft der gesamte Konflikt im Hintergrund in Echtzeit weiter. Erwartungsgemäß realistisch soll das Flugmodell des Falken simuliert werden, schließlich trug der Vorgänger nicht zu unrecht den Titel „akkurateste Flightsim des Jahres". So werden sämtliche Waffen- und Avioniksysteme der realen F-16 zur Verfügung stehen: Der Realismusgrad geht hierbei soweit, daß z.B. das Doppler Radar vom Spieler anhand verschiedener Parameter selbst konfiguriert werden muß, um effizient zu arbeiten. Grafisch hat sich seit den längst vergangenen Tagen von Falcon 3.0 einiges getan: So erfreuen jetzt texturierte Landschaften – die anhand digitalisierter Luftaufnahmen rekonstruiert wurden – und Objekte das Auge des Spielers, und wer eine 3Dfx-Karte besitzt, freut sich auf u.a. Texture Filtering und Lens Flares. Zum Einsatz kommt hier übrigens eine komplett neue Grafik-Engine, die nur noch in Teilen auf den Routinen des Vorgängers basieren soll. Bei der Entwicklung des Spiels wurde laut Microprose besonderer Wert auf den Multiplayer-Part gelegt: So werden sämtliche PC-Verbindungen vom Null-Modem bis hin zum Internet Play auf TEN (Total Entertainment Network) unterstützt. Neben Multiplayer Dogfight-Orgien in Deathmatch-Manier, sollen auch Teammissionen gegen Bodenziele oder Computergegner auf dem Einsatzplan stehen. Wer es jetzt kaum noch erwarten kann, sich mit dem neuesten Falken in die Lüfte zu schwingen, schmeißt schleunigst die aktuelle Power-Play-CD ins Laufwerk: Hier findet Ihr ein Demo, das Euch einen kleinen Vorgeschmack auf das endgültige Produkt liefert. *sg*



Volltreffer! Und wieder ein abgeschossener Kommunist...



FALCON 3.0

Hiermit setzte Microprose 1991 einen Standard für realistische Simulationen. Das Programm war derart rechenintensiv, daß es auf den damals üblichen 386ern nur mit mathematischem Co-Prozessor lief. 486er-Besitzer waren natürlich fein raus: Hier war der Rechenknecht bereits integriert. Grafisch eher guter Durchschnitt, überzeugte das Programm durch seine schraubengenaue Darstellung der F-16 und schreckte Einsteiger mit einem Handbuch im Format eines Telefonbuches ab.





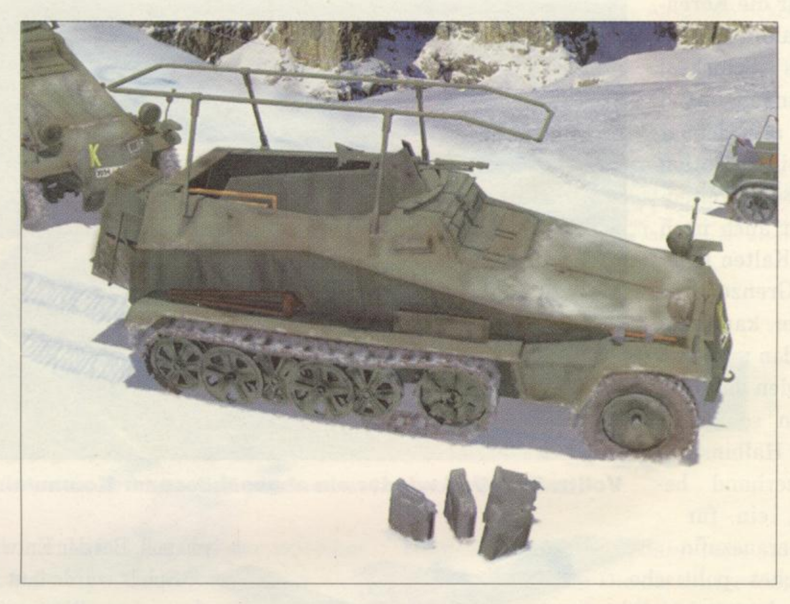
Das bringt Freude: Im Tiefflug über das eigene Airfield

Hier plant Ihr die Einsätze Eurer Staffel

Falcon 4.0
Genre **Simulation**
Hersteller **Microprose**
Erscheinen geplant **April 1998**

DUNKLE MANÖVER

Spionage, Sabotage und schöne Frauen – Strategie für den Bond im Mann



Das Halbkettenfahrzeug hat eine rühmenswerte Rutschfestigkeit

Wer kennt James Bond? Und wer hat schon mal von Philip Marlowe gehört? Jeder. Deswegen kann es ja nicht ausbleiben, daß auch die Computerspiel-Industrie den einsamen Agenten, Spion und Saboteur als lukratives Genre erkennt. Das Trinode-Entwicklerteam hat sich dieser bisher wenig beachteten Marktlücke barmherzig angenommen und präsentiert in Kürze mit „Dunkle Manöver" einen rundenbasierten Agententhriller. Angesiedelt in einer Parallelwelt der dreißiger Jahre, also „film noir" – kompatibel und umflort vom Flair der guten alten Zeit einer Mata Hari und ihren Schwestern und Brüdern, läßt es uns teilhaben an der edlen Kunst der Spionage und Sabotage. Ganz deutlich wird schon nach wenigen Schritten, daß wir es hier nicht mit einem Adventure à la „Jack Orlando" oder einem Ego-Shooter wie „Golden Eye" zu tun haben, sondern mit Strategie im Stil von „XCom" oder „Incubation" – nur ohne Aliens. Dafür steht uns als Widersacher und Erzfeind der freien Welt die verbrecherische Organisation R.A.T. gegenüber, die ihre üblen Aktivitäten aus Rauschgiftschmuggel und schlimmerem finanziert und von einem geheimnisumwitterten amerikanischen Ölmagnaten geleitet wird. Jetzt gilt es, an den Brennpunkten des Geschehens gezielte Maßnahmen zu ergreifen. Männer und Material müssen gesammelt werden, egal, auf welche Weise, dann der Einsatz geplant, immer im Geheimen, um das übermächtige Verbrechersyndikat auch wirklich zu überraschen. Was hat es mit der geheimen U-Bootbasis auf Grönland auf sich? Wozu dient die vermeintliche Kaffeeplantage in Belgisch-Kongo (dem heutigen Zaire)? Welche Geheimnisse hat außerdem unsere Chefin vor uns, die attraktive Liz Altair, von der wir Aufträge und Hinweise erhalten? Soviel ist klar: Über einen Mangel an Abenteuer werden wir uns nicht zu beklagen haben. Im Gegenteil, uns erwartet ein Kopfsprung in eine Welt voller Gefahren und Widersprüche, schon deshalb, weil das Spiel direkt von CD laufen und so gut wie keine Installation benötigen wird. *fe*



Ein Blick auf die Karte verschafft erstmal Übersicht im Dschungel



Die richtige Ausrüstung ist der Grundstein jeder erfolgreichen Agententätigkeit



In der Not hilft stets eine kleine Bombardierung

Dunkle Manöver
Genre
Strategie
Hersteller
Trinode
Erscheinen geplant:
März 1998



89%
PC Games CD-Rom & Mag



87%

88%
PC ACTION

"G-Police ist eine echte Überraschung. ...entpuppt sich schon in den ersten Missionen als enorm spannendes und abwechslungsreiches Actionspiel mit einer hervorragenden Hintergrundgeschichte" Florian Stangl (PC Games)



VOM PENTIUM 133 BIS HIN ZUM PENTIUM II MIT AGP -
OPTIMIERT MIT 3D-BESCHLEUNIGERKARTEN. DAS SPIEL, DAS MIT IHREM PC WÄCHST!



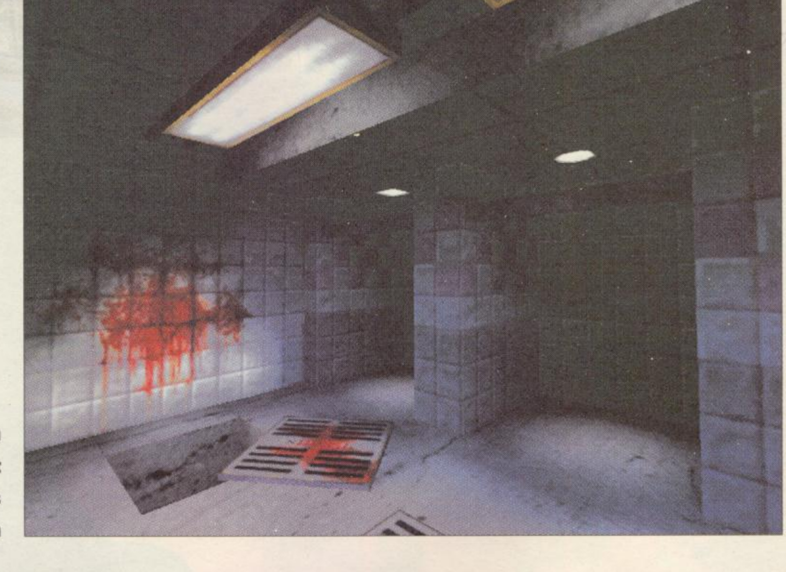
Intel MMX™

www.gpolice.com

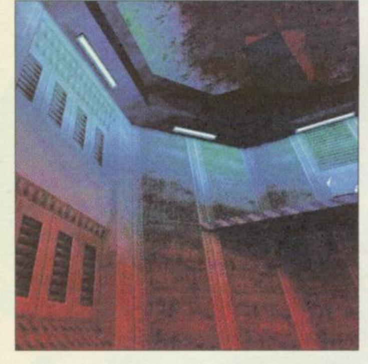


BLOOD 2

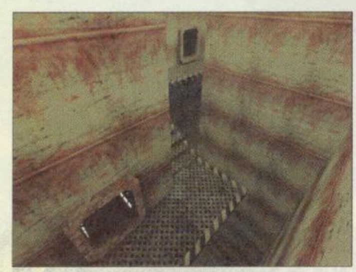
Monoliths Sequel wird sich im komplett neuen Gewand präsentieren



Der Blutfleck an der Wand läßt nichts Gutes erahnen



„Blood 2" verwöhnt den Spieler mit verschiedenfarbigen Lichteffekten



id Software läßt grüßen!

Vergangenes Jahr veröffentlichte Monolith einen Ego-Shooter, der wohl allein schon aufgrund seines plakativen Titels prompt von der BPjS unter den Ladentisch verbannt wurde. Dies beeindruckte die amerikanische Company jedoch wenig, so daß die Programmierer mittlerweile an einer Fortsetzung des blutigen Spektakels arbeiten – und die soll in technischer Hinsicht den durch Programme wie LucasArts' „Jedi Knight", Ravens „Hexen 2" oder dem jüngsten Output von id Software höher geschraubten Ansprüchen der Spieler durchaus genügen. Kam beim Vorgänger noch die von 3D Realms lizensierte – und gemessen an den heutigen Maßstäben überholte – Build-Engine zum Einsatz, wird für „Blood 2" die von Monolith urspünglich für „Riot: Mobile Armor" in Zusammenarbeit mit Microsoft entwickelte DirectEngine verwendet. Das bedeutet, daß sich Shooter-Fans unter anderem auf mit dem Motion-Capture-Verfahren generierte Animationen, farbige sowie dynamische Lichteffekte, transparente Wasseroberflächen und Glas sowie integrierten Direct3D- und 3Dfx/Glide-Support freuen dürfen. Handlungsmäßig wird dabei an den ersten Teil angeknüpft.

Caleb kehrt zurück und versucht mit der Unterstützung von drei weiteren Auserwählten den Cabal-Kult zu zerstören. Außer Caleb könnt Ihr des weiteren in die Rolle der neuen Charaktere schlüpfen, wobei jeder seine speziellen Fähigkeiten, Stärken und Schwächen besitzen und neben martialischen Gerätschaften (wie beispielsweise der vom ersten Teil her bekannten Voodoo-Puppe) zudem über Zaubersprüche verfügen soll. Eventuell wird es somit möglich sein, zu fliegen oder Tote wieder zum Leben zu erwecken.

„Blood 2" soll insgesamt vier Episoden umfassen, die nochmals in Level unterteilt sind. Um in die nächste Stage vorzudringen, wird der Spieler Puzzles lösen und diverse Aufgaben erfüllen müssen. Auch das lineare Spielprinzip gehört höchstwahrscheinlich der Vergangenheit an. Vielmehr werdet Ihr diesmal im Stile von „Hexen" zwischen den einzelnen Schauplätzen hin- und herwandern.

Hinsichtlich der Gegner hüllt man sich bislang noch in Schweigen. Es besteht jedoch kein Zweifel daran, daß der rote Lebenssaft wieder reichlich fließen wird und die Feinde darüber hinaus auch noch mit einer ausgefeilten KI ausgestattet sind. So werden sie angeblich vor einer Attacke die Stärke des Spielers und dessen Bewaffnung einschätzen und sich gegebenenfalls zurückziehen oder Unterstützung herbeirufen. Zusätzlich wird – wie bereits beim Vorgänger – eine aus acht Maps bestehende Multiplayer-Episode die Ego-Ballerei auszeichnen. Im Deathmatch werden bis zu 32 Spieler gegeneinander antreten können, wobei sogar eine maximale Teilnehmerzahl von 64 Kontrahenten im Bereich des Möglichen liegt. Als Service soll im übrigen ein Level-Editor integriert sein.

Ob dieser Titel allerdings überhaupt offiziell in Deutschland veröffentlicht wird, steht noch in den Sternen. Aufgrund der Indizierungsgefahr ist dies aber wohl mehr als fraglich *.cis*

Blood 2
Genre:
3D-Action
Hersteller:
Monolith/GT
Erscheinung geplant:
Herbst '98

PHILIP K. DICK'S

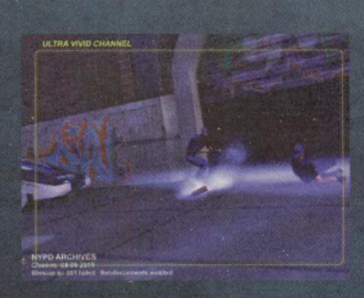


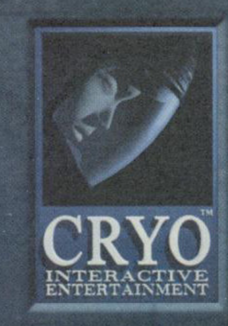
PC CD-ROM + PlayStation™

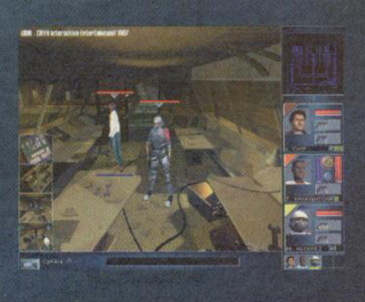
TROUBLE KNOWS WHERE YOU ARE













PAL ist ein Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc.

http://www.maxupport.de/cryo
Hotline Deutschland: 05241 - 953539
cryosupport@maxupport.de



GAMES 4 U

Die Spielwiese von comtech

"...Get the Kick"

Eines schon 'mal vorweg: 'Games 4 U ' bietet Euch für alle Spiele die absoluten Toppreise. Außerdem könnt Ihr unter mehr als 500 hyperinteressanten Angeboten das auswählen, was Euch den totalen Kick bringt. Und damit der Drive nicht verloren geht, gucken wir uns ständig nach den neuesten Sachen um und nehmen sie sofort in unser Programm auf. Übrigens könnt Ihr alle Spiele direkt bei comtech kaufen - also auch in Eurer Nähe.

WING COMMANDER PROPHECY

79,90

WENN SIE SICH UM SIE KÜMMERN, BEGLEITET LULA SIE DURCH DEN TAG UND VERSÜSST IHNEN DIE ARBEIT. UND AM NÄCHSTEN MORGEN WARTET SIE DANN AUF SIE.

LULA inside

29,90

BLADE RUNNER

79,90

Aufgrund der Vielzahl von Waren ist nicht immer alles sofort verfügbar, wir bestellen sofort für Sie. Keine Mitnahmegarantie

Weiter Top-Spiele

Grand Theft Auto

59,90
Komplett deutsch

Pax Imperia 2:
Sternenkolonie

79,90
Komplett deutsch

Dungeon Keeper:
Deeper Dungeons

35,90
Komplett deutsch

Turok

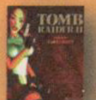
75,90
Komplett deutsch

Mediator 4.0

75,90
Komplett deutsch

Civilisation 2
Classic Edition

69,90
Komplett deutsch

Tomb Raider 2

75,90
Komplett deutsch

Monkey Island 3

79,90
Komplett deutsch

Lords of the Realm 2
Royal Edition

69,90
Komplett deutsch

Gold 4 (Topware)

39,90
Deutsche Anleitung

Weiter Top-Spiele

X-Wing vs. Tie Fighter Mission Balance of Power

39,90
Englisch

F-22 Air Dominance Fighter

79,90
Komplett deutsch

I-WAR

79,90
Deutsche Anleitung

Zork-Der Großinquisitor

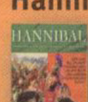
79,90
Komplett deutsch

F-22 Raptor Novalogic

75,90
Deutsche Anleitung

Rising Lands

79,90
Komplett deutsch

Hannibal

69,90
Komplett deutsch

AH-64 D Longbow 2

79,90
Komplett deutsch

Magix Music Maker 3.0

89,90
Komplett deutsch

Magix Music Studio 3.0

89,90
Komplett deutsch

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

comtech-Filialen mit Games 4U Sortiment gibt es über 150 x in Deutschland!

Aachen: Kleinmaschierstr. 37,
Augsburg: Frauentorstr. 22,
Augsburg: Obstmarkt 7,
Baden Baden: Lange Str. 65,
Bad Kreuznach: Römerstr. 9,
Bamberg: Luitpoldstr. 16,
Bayreuth: Bahnhofstr. 17,
Berlin: Kurfürstendamm 94,
Berlin: Bismarckstr. 30, Charlottenburg,
Berlin: Hasenheide 12, Kreuzberg,
Berlin: Kastanienallee 94, Prenzlauer Bg,
Berlin: Frankfurter Allee 91,Friedrichsh.,
Berlin: Haus Hilton, Mohrenstr. 30, Mitte,
Berlin: Karl-Marx-Str. 170, Neukölln,
Berlin: Rheinstr. 21, Steglitz,
Bielefeld: Wilhelmstr. 14,
Bielefeld: Zimmerstr. 21,
Bochum: Brückstr. 48,
Böblingen: Stuttgarter Str. 11,
Bonn: Fürstenstr. 1,
Bonn: Oxfordstr. 13,
Braunschweig: Papenstieg 8,
Braunschweig: Bohlweg 52,
Bremen: Martinistr. 62,
Bremen: Ansgaritor 7, Lloydhof,
Bremerhaven: Schillerstr. 26,
Chemnitz: Moritzpassage, Moritzstr. 19,
Coburg: In der Judengasse 18,
Cottbus: Mühlenstr. 42,
Darmstadt: Schulstr. 5,
Darmstadt: Mühlstr. 76,
Dessau: Bitterfelder Str. 50 (Fürst Leopold Carré),
Dortmund: Willy-Brandt-Platz 2,
Dortmund: Hansastr. 101-103,
Dresden: Bautzner Str. 12,
Dresden: Bodenbacher Str. 81,
Duisburg: Friedrich-Wilhelmstr. 86,
Düsseldorf: Berliner Allee 30,
Düsseldorf: Immermannstr. 65,
Düsseldorf: Berliner Allee 2,
Erlangen: Hauptstr. 85,
Essen: Lindenallee 6-8,
Essen: Friedrich-Ebert-Str. 30,
Esslingen: Neckarstr. 1,
Fellbach: Bahnhofstr. 123,
Flensburg: Westerallee 156,
Frankfurt: Eschersheimer Landstr. 9,
Frankfurt: Friedensstr. 5,
Frankfurt: Große Friedberger Str. 30,
Freiburg: Leopoldring 1-3,
Freiburg: Kaiser Josef Str. 255,
Fulda: Am Rosengarten 10,
Gelsenkirchen: Ahstr. 4,
Giessen: Marktstr. 7,
Göttingen: Groner Tor Str. 33,
Göttingen: Weender Str. 90,
Hagen: Körner Str. 72-74,
Halle: Rannische Str. 18,
Hamburg: Glockengießerwall 3, Zentrum,
Hamburg: Grindelallee 129, Rotherbaum,
Hamburg: Wandsbeker Markt Str. 155,
Hamburg: Wandsbeker Chaussee 305,
Hamburg: Jessenstr. 10, Altona,
Hamburg: Schloßmühlendamm 6,
Hannover: Lange Laube 1a,
Hannover: Kurt Schumacher Str. 29,
Hannover: Hildesheimer Str. 84,
Heidenheim: Wilhelmstr. 10,
Heidelberg: Rohrbacher Str. 6,
Heidelberg: Kurfürstenanlage 3,
Heilbronn: Urbanstr. 12,
Heppenheim: Tiergartenstr. 9,
Hildesheim: Schuhstr. 21,
Ingolstadt: Münchner Str. 17-21,
Kaiserslautern: Eisenbahnstr. 70,
Karlsruhe: Kaiserstr. 172,
Karlsruhe: Stephanienstr. 102,
Kassel: Werner-Hilpert-Str. 13,
Kassel: Neue Fahrt 3,
Kempten: Salzstr. 1,
Kiel: Walkerdamm 17,
Koblenz: Casinostr. 40-42,
Köln: Hohenzollernring 49,
Köln: Hohenstaufenring 12,
Köln: Hansaring 115,
Köln: Luxemburger Str. 1-5,
Konstanz: Bodanstr. 17,
Krefeld: Ostwall 113,
Leverkusen: Dönhoffstr. 27,
Lörrach: Baslerstr. 1,
Ludwigsburg: Seestraße 22,
Ludwigshafen: Rathausplatz 10-12,
Lübeck: Wahmstr. 85,
Lübeck: Wahmstr. 26,
Lüneburg: Hindenburgstr. 88/6,
Magdeburg: Bahnhofstr. 47,
Mainz: Hintere Flachsmarkt 2,
Mainz: Karmeliterplatz 4,
Mannheim: Augustaanlage 16,
Mannheim: T 2,4,
Memmingen: Herrenstr. 11,
Mülheim: Leineweberstr. 54,
Mönchengladbach: Eickner Str. 12,
Mönchengladbach: Berliner Platz 5,
München: Rosenheimer Str. 2,
München: Schwanthalerstr. 46,
München: Arnulfstr. 87,
München: Richard Srauß Str. 71,
München: Leopoldstr. 146,
Münster: Wolbecker Str. 27,
Münster: Bahnhofstr. 9,
Neustadt: Marktstr. 5,
Nürnberg: Adlerstraße 38,
Nürnberg: Allersberger Str. 70,
Nürnberg: Färberstr. 32,
Nürtingen: Europastraße 11,
Offenbach: Kaiserstr. 8,
Oldenburg: Staulinie 12,
Osnabrück: Möserstr. 7,
Osnabrück: Johannisstr. 94,
Passau: Spitalhofstr. 78,
Pforzheim: Westliche 102,
Pforzheim: Zehnhofstr. 14,
Potsdam: Friedrich-Ebert-Str. 119,
Recklinghausen: Königswall 16-18,
Regensburg: Nußbergerstr. 6a,
Remscheid: Wiedenhofstr. 1,
Reutlingen: Gartenstr. 10,
Rosenheim: Salinstr. 5,
Rosenheim: Münchnerstr. 49b,
Rostock: Goethestr. 17,
Saarbrücken: Schillerplatz 2,
Saarbrücken: Schillerplatz 14,
Schwäbisch Gmünd: Kalter Markt 15,
Schweinfurt: Lange Zehntstr. 18 1/2,
Schwerin: Werderstr. 74a,
Siegen: Koblenzer Str. 50,
Stuttgart: Eberhardstr. 35-37,
Stuttgart: Marienstr.11,
Stuttgart: Tübinger Str. 18,
Trier: Stresemannstr. 5,
Trier: Paulinstr. 45,
Tübingen: Am Lustnauer Tor 4,
Ulm: Hafenbad 18,
Ulm: Karlstr. 31-33,
V. Schwenningen: Villinger Str. 4,
Waiblingen: Fronackerstr. 22,
Wiesbaden: Kaiser-Friedrich-Ring 98,
Wiesbaden: Rheinstr. 41,
Wilhelmshaven: Bismarckstr. 164,
Winnenden: Waiblinger Str. 37,
Wolfsburg: Porschestr. 13,
Worms: Alzeyer Str. 43,
Wuppertal: Friedrich-Ebert-Str. 89,
Wuppertal: Erholungstr. 14,
Würzburg: Semmelstraße 6,
Würzburg: Peterplatz 4,

Alle Produkte auch über comtech Direktvertrieb:
Tel.: 07151/980 200
Fax: 07151/ 980 101


comtech

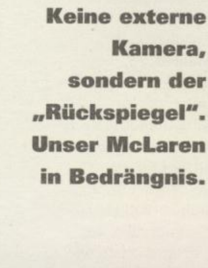
comtech-Filialen mit Games 4U Sortiment gibt es über 150 x in Deutschland

Games 4U ist das neue Spiele-Sortiment von comtech. Bis zu 500 weitere Spiele in unserem Games 4U-Katalog in jeder Filiale. Bitte beachten Sie, daß wir in den Filialen unterschiedliches Sortiment führen. Alle Spiele können jedoch über unseren Games 4U-Katalog bestellt werden.

Aufgrund der Vielzahl von Waren ist nicht immer alles sofort verfügbar, wir bestellen sofort für Sie. Keine Mitnahmegarantie

FORMEL 1 '97

Psygnosis war am schnellsten: Die Playstation-Konvertierung basiert auf der '97er F1-Saison.

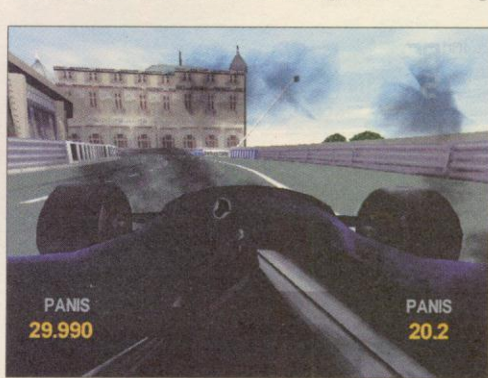


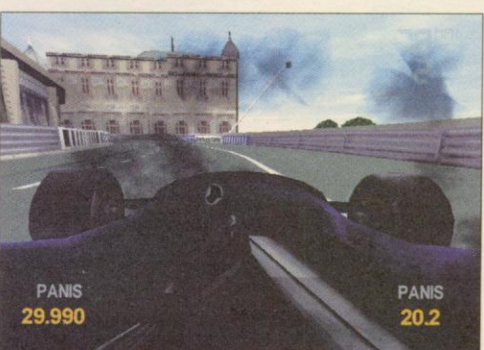
Keine externe Kamera, sondern der „Rückspiegel". Unser McLaren in Bedrängnis.

Das Ende: Herr Panis kriegt die schwarze Flagge gezeigt

Der Action-Part: Die Wagen unterscheiden sich hier nur in vier Aspekten

Mit der Juristerei ist das so eine Sache: Gesunder Menschenverstand steht oftmals im Widerspruch zu Paragraphen und deren Auslegung. Das mußte auch Psygnosis am eigenen Leibe erfahren, als sie den designierten Nachfolger des Hits „Formula 1" letztes Jahr für die Playstation auf den Markt bringen wollten. Da wurden Tests abgefeiert, riesige Vorbestellungen angenommen und teure Promotionaktionen veranstaltet. Da Psygnosis aber die kompletten Daten der Saison 1997 verwendete, ohne vorher bei der FIA eine erneute Lizenz zu erwerben, erwirkten Mr. Ecclestones Anwälte den Verkaufsstop von „Formel 1 '97". Diese Probleme gehören inzwischen der Vergangenheit an, und wie schon der Vorgänger, wird nun auch die aktuelle Version für den heimischen PC umgesetzt. Erfreulicherweise handelt es sich bei der '97er Ausgabe keineswegs um eine schnöde Data-Disk, sondern um ein komplett neues Spiel. Neben einem neuen Strecken- und Fahrzeugdesign konzentrierten sich die Entwickler vor allem darauf, die zahlreichen kleinen Mängel des Vorgängers auszubügeln, und gerade den „Grand Prix"-Modus so realistisch wie möglich zu gestalten. So soll das Fahrverhalten nun deutlich höhere Ansprüche an das Können des Hobby-Schumis stellen, und dem stark erweiterten Car-Setup kommt eine wesentlich höhere Bedeutung zu. Außerdem teilt der PC uns nun mit dem Original-Flaggensystem unsere Regelverstöße mit; auch die bisher fehlende Cockpit-Ansicht wurde implementiert. Grafisch hinterläßt der Nachfolger auf den ersten Blick einen guten Eindruck, gerade die beschleunigte Variante kommt in der Vorab-Version extrem gut rüber. Auch akustisch soll die 97er Fassung aufgebohrt werden: So verspricht Psygnosis für jeden Rennwagen unterschiedliche Motorengeräusche, die von den Originalmotoren gesampelt werden sollen. Bleibt nur zu hoffen, daß die Entwickler in der endgültigen Fassung den Boliden auch noch einen Satz „echter" Rückspiegel spendieren, der bei „Formel 1"-Veteranen verhaßte „Fullscreen Spiegel" sorgt nämlich öfter als erwünscht für immensen Blechschaden. Für gesellige Raser wird es schließlich eine Zwei-Spieler-Splitscreen-Option sowie Netzwerkunterstützung für bis zu acht Fahrer geben. *sg*





In Cockpit-Sicht verschmutzt Euer Visier

Formel 1 '97
Genre
Rennspiel
Hersteller
Psygnosis
Erscheinen geplant
März 1998

☎ 0180/522 5300

Mo-Fr 7-19 h / Sa 9-13 h: 0831/57 51 57

② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email: Info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau




Titel des Monats Februar:

Starcraft*

79,95

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Age of Empire	79,95
Anno 1602*	69,95
Blade Runner	77,95
F1 Racing	69,95
F 22 Raptor	69,95
I-War	69,95
Jedi Knights	74,95
Men in Black	69,95
Monkey Island 3	79,95
Star Fleet Academy	69,95

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice

d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 14.1.98 * = *noch nicht verfügbar am 14.1.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere **österreichischen** Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

3D Lemmings	27,95 N
3 Skulls of the Toltecs	29,95
7th Guest & 11th Hour	24,95
1942 Pacific Air War	24,95
1944 Across the Rhine	24,95
Aces of the Deep	19,95
AH 64 Longbow Classic	29,95
Airlines	19,95
Albion	29,95
Alien Virus	19,95
Anstoss1&World Cup Ed.	22,95
ATF Classic	29,95 N
Battle Isle 1	19,95
Battle Isle 2 + Data	22,95
Betrayal at Krondor	19,95
Biing	29,95
Bleifuss 1	22,95
Bundesliga Man. Hatt	29,95
Bundesliga Man. Pro	19,95
Caesar 1	19,95
Capitalism Classic	24,95
Catris	19,95
Chewy	29,95
Christoph Kolumbus	19,95
Comanche	22,95
Conquest of New World	24,95
Stonekeep	24,95
Super EF 2000	29,95
Talisman	19,95
Syndicate Wars Classic	29,95
Teamchef	19,95
The Dig	29,95
The Hive	19,95
Thunderhawk 2	19,95
Tie Fighter	29,95
Tilt	19,95
Time Commando Classic	29,95
Toonstruck	19,95
Top Gun	24,95
Transport Tyc+World Ed.	24,95
Tunnel B1	19,95
UEFA 96/97	19,95
Ultima 8 Classic	29,95
US Navy Fighters 97 Cl.	29,95
Vollgas	22,95
Warcraft	24,95
Warcraft 2	29,95
Warcraft 2 Data	24,95
Warhammer	27,95
Wing Commander 3	29,95
Wing Commander 4	29,95 P
Wizardry 7	17,95
Woodruff	19,95
Worms	24,95
X-Com	24,95
X-Wing + Mission	22,95
Yatzee	19,95
Z	19,95
Z Levels*	29,95
Zork: Nemesis	29,95

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 0180 /522 53 00
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter ⇨☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

Creature Shock	12,95
Crusade	19,95
Cyberia 2	22,95
Cyberstorm	9,95
Das Amt	19,95
Der Planer	19,95
Der Planer Total 1+2	24,95
Der Reeder	19,95
Descent 2	24,95
Destruction Derby	24,95
Destruction Derby 2	24,95 N
Die Fugger 2	19,95
Die Siedler 1 Classic	22,95
Die total verrückte Rallye	22,95
Discworld	24,95
Discworld 2	27,95 P
Down in the Dumps	19,95
Dune	12,95
Earthsiege 1	19,95
Earthsiege 2 Classic	29,95
Earthworm Jim 2+1	19,95
Eishockey Manager	19,95
F-22 Classic	29,95
Fallen Haven	24,95
Fantasy General	27,95
Fatal Racing	22,95
FIFA Soccer 96 Classic	29,95
Flight of the Amazon Q	19,95
FX Fighter Turbo	9,95
Gene Machine	9,95
Goal	12,95
Goblins 1+2	19,95
Gobblins 3	19,95
Golden Gate Killer	19,95
Harpoon Classic 97*	24,95
Heroes of Might&M. 2	27,95 N
History Line Classic	17,95
Holmes II Classic	29,95
Hugo 3	27,95 N

www.gameit.de
bequem bestellen!

Indiana Jones 3+4	22,95
King's Quest 7	19,95
Krazy Ivan	27,95
Lands of Lore	19,95
Lost Eden	19,95
Lure of Temptress	12,95
M1A2 Abrams	24,95
Mad TV 1+2	22,95
Manic Karts	12,95 P
Master of Orion 2	22,95 P
Mechwarrior 2	24,95
Micro Machines 2	24,95
Monty Pyton: Waste of	19,95
Nihilist	9,95
North & South	12,95
Oldtimer	14,95
Othello*	19,95
Outpost 1.5	19,95
Panzer General 1 neu!	19,95
Panzer General 2	27,95
Pirates! Gold	24,95
Pitfall Win95	29,95
Player Manager 2	12,95
Police Quest SWAT	29,95
Privateer 2: Darkening	29,95 P
Pro Pinball: The Web	19,95
Project Paradise	17,95
Pyst	14,95
Rallye Racing Classic	29,95
Rail Road Tycoon Deluxe	24,95
Realms of Haunting	29,95 N
Rebel Assault 2	29,95
Red Baron 1 Classic	19,95
Riddle of Master Lu	19,95
Road Rash Classic	29,95
Shanghai Great Mom.	24,95
Sim City Classic	29,95
Sim Isle Classic	29,95
Sim Tower Classic*	29,95
Simon 1+2	19,95
Space Marines	19,95
Stadt der verl.Kinder	24,95
Star Wars Collection	19,95
Steel Panthers	24,95
Steel Panthers 2	24,95

CD ROM

3D Ultra Minigolf	49,95
3D Ultra: verg. Kont.	44,95
3D Ultra2:Creep Night	64,95 N
3rd Millenium Win95	74,95
7th Legion	34,95
Abe's Odysee	74,95 N
Abenteuer Afrika*	49,95
Actua Soccer 2	64,95 N
Adidas Power Soccer	69,95
Age of Empire	79,95
Agent Armstrong	69,95
AH 64D Longbow 2	74,95
AH X-1 Viper*	69,95
Akte Europa	69,95 N
Alexander der Große	64,95
Andretti Racing	74,95
Anno 1602*	69,95
Anstoss 2	69,95
Apache*	79,95
Armored Fist 2	69,95
Asterix & Obelix	49,95
Atlantis	74,95
Atomic Bomberman	54,95
Baphomets Fluch	19,95
Baphomets Fluch 2	69,95
Baphomets Fluch 2+1	79,95
Battle Isle 3	34,95
Battlespire*	69,95
Beasts & Bumkins	69,95
Beast Wars	69,95
Betrayal in Antara	79,95
Birthright	64,95
Black Dahlia*	69,95
Blade Runner	77,95
Bleifuss 2	49,95
Bleifuss 2 Rallye	49,95
Bleifuss Fun	54,95
Boggle Win95	34,95
Bridge 2	34,95
Bug Riders*	69,95
Bundesliga Manager 97	69,95
Bust a Move 2	54,95
Caesar 2	34,95
Caesar's Palace*	54,95
Capitalism plus	69,95
Cart Precision Racing*	84,95
Caspar	34,95
Championship Man. All	69,95
Carmageddon	64,95
Carmageddon Splat	27,95 N
Chasm	54,95
Cities of Justice*	69,95
Civil War General 2*	62,95 P
Civilisation 2000	34,95 P
Civ 2: Conflicts	22,95 P
Civ 2: Fantastic Worlds	39,95
Civ2 Unentdeckte Welt	24,95
Civ 2+Data 1+2	62,95 P
Close Combat 2	79,95
Club Manager 97/98	44,95
Cluedo	34,95
Comanche 3.0	69,95
Combat Chess	59,95
Command&Conqu. Data	24,95
Command & C. SVGA	**79,95**
Command & Conquer 2	**79,95**
C & C 2 Data je	24,95
C&C 2 + Data	99,95
C&C Net Einsame Ent.*	34,95
Command Aces o tDeep	74,95
Complete Chess System	54,95
Conquest de Luxe	49,95

Preisaktion!

Conquest Earth	**59,95**
Dark Earth	**59,95**
Diablo	**49,95**
Diablo + Hellfire	**74,95**
Discworld 2	**27,95**
F1 GP 2	**39,95**
Trash It!	**39,95**

Conquest Earth	59,95 P
Constructor	69,95
Creatures	34,95
More Creatures	17,95
Croc*	79,95
Dark Colony	69,95
Dark Colony Missionen	19,95
Dark Earth	59,95 P
Dark Hermetic Order*	69,95
Dark Reign	74,95
Dark R.-Dark Rule Level	22,95
Das schwarze Auge 1-3	34,95
Daytona USA Deluxe	69,95
Deadlock: Shrine Wars*	79,95
Deathtrap Dungeon*	79,95
Demonworld	64,95
Der Industriegigant	69,95
Der Industrieg.-Exp.Set	29,95
Diablo	49,95
Diablo: Hellfire	34,95
Diablo + Hellfire	74,95
Diablo: Diaboli. Tricks	24,95
Diablo Level Master	39,95
Die by the Sword*	74,95 N
Die gr. Schlacht:	
+ Bull Run	64,95
+ Compilation	79,95
+ Napoleon in Rußland	64,95
+ Prelude to Waterloo	64,95
Die Pandora Akte	74,95
Die Schlümpfe Win95	49,95
Die Siedler 2 Gold	72,95
Die Siedler 2 Mission	29,95
Siedler 2: ~welten	19,95
Siedler 2: ~extrem	19,95 N
Siedl 2: Die Besiedlung	24,95
Dodgem Arena*	69,95
Dragon Lore 2	34,95
Dream Team Anginella	34,95
Drilling Billy	34,95
Duckman*	54,95
Dungeon Keeper	69,95
Dungeon K.-Evil Keeper	22,95
Deeper Dungeons	29,95
DSF Baseball	44,95
DSF Off Road	44,95
DSF Ski Racing	44,95
Earth 2140	34,95
Earth 2140 Mission je	19,95
Eastern Front	74,95
Ecstatica 2	69,95
Elisabeth 1	64,95
Emergency	34,95
Elder Scrolls:Red Guard*	69,95
Enemy Nations	59,95
Evolution	59,95
Extreme Assault	34,95
F 1 GP 2 dt.	39,95
F1 GP2 Add Ons (tewi)	17,95
F1GP2 Perfect GP Track	29,95
F 1 Manager Profession.	64,95
F1 Racing	69,95
F 16 Aggressor	69,95 N
F 16 Fighting Falcon	59,95
F 22 Raptor	69,95 N
F/A-18 Hornet	74,95
Falcon 4.0*	a.A.
Fallout	69,95
FIFA Soccer 97	59,95
FIFA Soccer 98	74,95
FIFA Soccer Manager	69,95
Fighters Anth. (ATF98)	74,95
Fighting Force	74,95
Final Liberation*	a.A.
FinFin	89,95
Floyd	69,95
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Flying Corps	74,95
Flying Corps Gold	74,95
Flying Nightmares 2*	64,95
Flying Saucer*	64,95
Forced Alliance*	69,95
Formel 1 97*	74,95
Forsaken*	a.A.
Fritz 4	39,95
Fritz 5	124,95
Frogger Win95	69,95
Gabriel Night 1	19,95
Gabriel Night 2 dt.	34,95
Galapagos Win95	74,95
Games Cheats 2	24,95
G-Nome	69,95
G-Police	84,95
Gene Wars	34,95
Golf siehe Sonderfeld	
Grand Theft Auto	59,95
H.E.D.Z. Win95*	69,95
Half Life*	a.A.
Hannibal	64,95
Harvest of Souls	64,95
Hardwar*	79,95
Hattrick Wins*	69,95
Have a .I.C.E. Day	54,95
Have a ...Trackpack	24,95
Heavy Gear	74,95
Hercules	64,95
Heroes M&M 1+2+Data	69,95
Heroes M&M Data	27,95 N
Herrscher der Meere	69,95
Hexen 2	59,95
Holiday Island + Miss.	49,95
Hugo 4	59,95
Hugo 5	59,95
Hugo Wintergames	39,95
IF-22	29,95 P
IF-22 : Persischer Golf*	24,95
Imperialismus	69,95
Imperium Galactica	69,95
Incubation	69,95
Independence Day	54,95
Int. Rallye Champions.	69,95
Interstate '76	79,95
Jack Orlando	34,95
Jagged Alliance: Deadly	69,95
Jagged Alliance 2	a.A.
James Bond	59,95
Jazz Jack Rabbit 2+1	59,95 N
Jedi Knights	74,95
John Madden 98	74,95
Joint Strike Fighter	79,95
Judgement Force*	79,95
Jurassic War	29,95
Kick Off 98	54,95
KKND	59,95

KKND Mission*	29,95
KKND Extreme	54,95
KKND 2*	74,95 N
Klondike Moon	34,95
Kontakt*	39,95
Lands of Lore 2	69,95
Last Bronx*	69,95
Last Express	
& Prince of Persia 1+2	67,95 N
Legacy of Kain	72,95
Leisure S. Larry 1-6 Cl.	44,95
Leisure S. Larry 7	34,95
Leviathan	69,95
Little Big Adventure 2	74,95
Lords of ... Royal Ed.	69,95 N
Lords of Magic*	66,95 N
Lost Vikings 2	59,95
Mageslayer*	79,95
Magic - die Zusammenk.	57,95
hierzu: Spells of ...	42,95
Manx TT Superbikes	74,95
Mass Destruction	59,95
Match Days*	59,95
Maximum Force*	79,95
MAX	39,95
MAX 2*	74,95 N
MDK	39,95
Mechwarrior: Mercen.	79,95
Megaman X3	34,95
Men in Black	69,95
MIA Win95*	69,95
Micro Machines 3*	a.A.
Monkey Island 1+2	22,95
Monkey Island 3	79,95
Monopoly	54,95
Monopoly Star Wars	69,95
Monster Trucks	69,95
Montezuma	64,95
Monty Python 3	69,95
Moto Racer	69,95
Motor Mash*	49,95
Moving Puzzles je	19,95
Myth-The Fallen Lords	79,95
Myst Special	49,95
Myst 2 (Riven)	69,95
Nascar Racing 2	34,95
NBA Hangtime Win95	69,95
NBA Live 97	59,95
NBA Live 98	74,95
Need 4 Speed 2 Special	74,95
Netstorm	69,95
NHL 97	59,95
NHL 98	74,95
Night of the Monsters*	79,95
Nuclear Strike	64,95
Obsidian	59,95
Ostfront	69,95
Outlaws	69,95
Outpost 2	69,95
Overboard	69,95
Pacific Admiral	69,95
Pacific Island	39,95
Pandemonium	69,95
Panzer General 3D nV	69,95
Pax Imperia	69,95
PC Games Cheats 2	24,95
Perry Rhodan*	69,95
Pete Sampras	64,95
PFA Soccer Manager*	64,95
Phantasmagoria 1	42,95
Phantasmagoria 2	69,95

Geheimtip des Monats:

Pharao* 64,95

Der Hersteller Cryo ist Garant für fantastische grafische Animationen. Ein atemberaubendes Adventure in der Welt der Pharaonen von den Schöpfern von Atlantis. Ein Meisterwerk!

Pharao*	64,95
Pilgrim	69,95
Piraten*	54,95
POD	69,95
POD Miss. Back to Hell	19,95
Police Quest Swat 2*	64,95
Populus - The 3rd*	79,95
Powerboat Racing*	74,95
Pro Pinball: Time Shock	59,95
Pro Pool 3D	52,95
Puzz 3D	49,95
Puzzle Bobble	39,95
Queen: The Eye*	79,95
Rayman	34,95
Rayman's World	44,95
Rebel Moon Rising	69,95
Rebellion*	69,95
Red Baron 2*	62,95 P
Resident Evil	69,95
Risiko Win95	54,95
Rising Lands	69,95
Riverworld*	74,95
Rückkehr nach Krondor*	64,95
Sabre Ace	69,95
Schleichfahrt	39,95
Sean Dundee	59,95
SEGA Rallye	69,95
SEGA Touring Car*	69,95
Sensible Soccer 2000*	79,95
Seven Kingdoms	74,95
Shadow of the Empire	69,95
Sid Meyer's Gettysburg	74,95
Sign of the Sun	69,95
Silent Hunter	37,95
dto. Commanders Ed.	79,95
Sim City 3000*	79,95
Sonic 3D	49,95
Sonic & Nuckles Coll.	49,95
Space Bar	69,95
Star Craft*	79,95
Star Trek siehe Sonderfeld	
Star Wars Triology	39,95
Star Wars: Yoda Stories	29,95
Stealth Reaper*	69,95
Steel Panther 3	79,95
Streetfighter-The Movie*	69,95
Streets of Sim City*	79,95
Sub Culture	69,95
Swing	34,95
Syyrah-Warp Hunter*	34,95
Takeru	44,95

Tenth Planet*	69,95
Terminator 2 Clip	34,95
Test Drive 4	79,95
TFX 3 (F 22 ADF)	74,95
The Reap	59,95
The Quivering*	69,95
Theme Hospital	74,95
Tigershark Win95	69,95
Titanic	32,95
TOCA Touring Car	69,95
Tomb Raider	69,95
Tomb Raider 2	74,95
Tonca Notruf*	34,95
Total Annihiliation	74,95
Trash It!	39,95 P
Trophy Bass Fish. 2 e	69,95
Turok	74,95
Ubik*	74,95
UEFA Cham. League 97	64,95
Unreal*	74,95
Uprising	69,95
Vermeer	54,95
Virtua Cop 2	69,95
Virtua Fighter 2	69,95
Virtual Pool 2	69,95
Virtual Springfield	44,95
Warhammer 2*	69,95
Warlords 3	69,95
Warwind 2	69,95 N
Werner Mänätscher	42,95 N
Waterworld Strategy	69,95
Wetrix*	34,95
WC Prophecy	74,95 P
Wizardry Gold	69,95
World Wide Soccer	69,95
Worms 2	**69,95**

X-Car *	69,95
X-Com - Apocalypse	57,95 P
X-Files	44,95
X-Men	49,95
X-Wing vs. Tie Fighter	79,95 P
Zombieville	69,95
Zoiks*	49,95
Zork-Grand Inquisitor	74,95

Star Trek

Star Fleet Academy	69,95
Borg	49,95
Captain's Chair	79,95
Voyager Clips e.	34,95
Star Trek Pinball*	44,95
Deep Space 9 Clips	34,95
Enzyklopädie englisch	79,95 N
Generations	34,95 P
Next Gen. Final Unity	24,95

Golf

Actua Golf 2	64,95
British Open Golf*	74,95
DSF Golf	69,95
Jack Nicklaus 5*	79,95
PGA Tour Pro	69,95
The Golf Pro*	74,95
Links '98	74,95
Links LS Kurs 1-3 je	49,95
Links 386	19,95
zusätzliche Plätze ab	9,95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Flight unlimited Classic	29,95
Pro Pilot*	79,95
FS 98	99,95
Flugsimulator 6.0 dt.	89,95
Flugsimulator 5.1 dt	89,95
FS Airline Flights 2	54,95
FS 6 Design.+Scen. FFM	59,95
FS 6 MS Expansion Pack	64,95
FS Air Show	54,95
FS Airport &Scen. Des.	74,95
FS FX upgrade	79,95
FS Flight Adventures 1	59,95
FS Flight Shop	79,95
Adventure Designer .	37,95
Clouds	49,95
Final Approach	39,95
German Airrports	44,95
Navigator 6.0	44,95
Rescue Air 911	69,95
Scenery Pack	59,95
Scenery & Object Des.	79,95
Szenerien:	
Airshow	39,95
Europe 1	54,95
Europe 2	59,95
Groß Berlin	49,95
Griechenland	59,95
Kanarische Inseln	59,95
Northern-England	44,95

Sammelausgaben

Aber Hallo 34,95
50 PC Spiele: Micropose Grand Prix, Mad News, Hind, Dime City, Der Clou, Whale's Voyage 1+2, B-17, Der Seelenturm, Dark Universe, Ishar

Award Winner 39,95
Star Trek Next Generation, Pro Pinball: The Web, Bleifuß

Best of Dr. Karl 64,95
Caesar 2, Pinball 2, Prof. Tim, Earthsiege 2, King's Quest 7

Big 10 Simulation 39,95
EF 2000, Silent Steel, Super Karts, Flight Unlimited, FX Fighter, Jet Fighter 2 etc.

Big 10 Strategie/Sport 39,95 N
Shannara, Riddle of Master Lu, Jagged Alliance, Buried in time, Terra Nova, 3-D Table Sports, Twisted Mini Golf, Hard Ball

Big Box 49,95
Toshinden, Earthworm Jim 1+2, F1 Manager, Anstoss 1, Patrizier, Top Gun, The Hive, Kaiser Deluxe, Aegis

Blue Byte Collection 39,95
Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler 1

Game Box 50 Spiele 29,95
Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold

Game Box 2 (50 Spiele) 29,95
Patrizier, Anstoss, Hanse, Crusader, Das Amt, Ran Trainer, Der Planer, Premier Manager, Boong, Tendo, Toshinden

Gold Games - 15 CDs 19,95
40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u. A.

Gold Games 2 34,95
u.A. Z, Panzer General 1, Tilt, Virtua Fighter, Hind, Apache Longbow, DSA 3

Lucas Arts 10 Advent. 49,95
Maniac Mansion 1+2, Loom, Sam&Max, Zak MacKracken, Indiana Jones 3+4 + Desktop Adventures, Monkey Island 1+2

Lucas Arts Air Combat 29,95
Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions

Lucas Arts Comic Adv. 22,95
Sam & Max, Maniac Mansion 2

Megagames Science F. 64,95 P
Crusader No Regret, Privateer 2, Wing Commander 4

Megapack 6 69,95
Riddle of Master Lu, Panzer General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3D Pinball

Megapack 7 79,95
3D Ultra Pinball 2, Earthworm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighters, Creature Shock, Heroes of M&M, Cyberstorm, A-10 Cuba

Megapack 8 74,95
Master of Orion 2, Baphomets Fluch, Rallye Racing 97, Sim City 2000, Mechwarrior 2, Jagged Alliance 2, M1A2 Abrams, Atari 2600 Action Pack, Jack Nickluas Golf 4, Return to Zork

Megasixpack 54,95
Terra Nova, Fantasy General, Magic Carpet 2, Comanche, Actua Soccer, Chaos Overlords

Mystery Pack 84,95
Phantasmagoria 1, Gabriel Knight 2

Power Pack 1 24,95
Fifa 96, Rallye Racing, Magic Carpet 2+Pad

Power Pack 2 79,95
Tombraider, Fifa 97, M.A.X, Gamepad

Spielelösung, Cheats 24,95
176 Lösungen, 350 Cheats

The Forgotten Realms Archive 54,95
Forgotten Realms Epic (4 Spiele), Eye of the Beholder 1-3, Dungeon Hack, Savage Frontier Epic (2 Spiele), Menzoberranzan, alles englisch

Value Pack 1 49,95 N
KKND, WC4, Hattrick Wins

Westwood Compilat. 34,95
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore

Baphomets Fluch 1+2	**79,95**
C&C 1 + Civ 2	**69,95**
Theme Hospital + Sim City 2000	**79,95**

Lösungshefte ab DM 9,95
zu Software ab DM 6,95

Multimedia

D-Info 97	**29,95**
Net Accelaerator	**54,95**
Master Clips 35.000	59,95
Master Clips 101.000	99,95
Master Clips 150.000	149,95
Masterphotos 25.000	34,95
Masterphotos 50.000	69,95
3 D Filmstudio Win95	69,95
Apollo 18: Moon Mission	74,95
Encarta 97 Enzyklopäd.	169,95
Encarta Weltatlas	129,95
Print Artist 4	32,95 N
Steven Hawking	69,95 N

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern

ADDY Lernsoftware	**67,95**
Käpt'n Blaubär	19,95
Rayman Lesen+Rechn.	je 39,95
101 Dalmatiner	54,95
Blinky Bill je	29,95
Ein Schw. namens Babe	34,95
Löwenzahn	29,95 N
Prof. Tims verrü. Werkst	59,95
Quiz & Co 7-8	19,95
Quiz & Co 8-9	19,95
Robin Hood	49,95
Töff Töff und ... je	24,95
Toy Story Spiele Action	44,95
Verkehrsspiel	29,95

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Joysticks

Notebook Joystickport 109,95
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks

Alfa Bat programmierbar	**29,95**
Alfa Dread Joypad	**19,95**
Alfa Twin Box	29,95
Alfa Quad Box	49,95
Dashboard	**119,95**
Dashb. + Constructor	**134,95**
CH Products	
Flightstick Pro	84,95
F 16 Flight Stick	74,95
F 16 Combat Stick	129,95
F 16 Fighter Stick	199,95
Force FX Feedback	**229,95**
Virtual Pilot	119,95
Virtual Pilot Pro	169,95
Throttle	129,95
Throttle Pro	169,95
Pedals	99,95
Pedals Pro	169,95
Gravis	
Gamepad	29,95
Gamepad Pro	49,95
Analog Pro	39,95
Blackhawk	54,95
Thunderbird	79,95
Firebird 2	109,95
Logitech	
Thunderpad	29,95
WingMan light	44,95
WingMan extreme digital	84,95
Warrior	124,95
Microsoft Sidewinder	
Gamepad	59,95
Precision Pro	129,95
Pro	87,95
Force Feedback	249,95
Thrustmaster	
TM Formula T1 Lenkr.	119,95
TM Formula T2 Lenkr.	194,95
TM T2 + Rallye R. 97	239,95
TM T3 Formel 1 Lenkr.	244,95

Soundkarten

SB 64 Value	169,95
Yam. Wavetable Upgr.	199,95
Guillemot Maxi Sound 64	
Dynamic 3D PnP+POD	219,95

Speicherbausteine PS/2 60ns
günstige Tagespreise!
nur Markenware!

3D Grafikkarten

Diamond Monster 3D	a.A.
Diamond Viper V330	a.A.
Elsa Victor Erazor	a.A.
Orchid Righteous 3D	a.A.
Guillemot Maxi Gamer	a.A.

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie auch nach unserem Händlerpartnerschaftsmodell!

64283 Darmstadt:
Heliapassage · 06151/28860

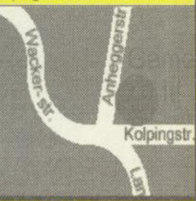
71032 Böblingen:
Poststr. 36 · 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 · 07071/21847

87435 Kempten:
In d. Brandstatt 6 0831/17762



88131 Lindau:
Kolpingstr. 3 · 08382/1255



89073 Ulm
Frauenstr. 118 ·0731/9216497

Wo gibt's das noch in Ulm?

Über 1.500 verschiedene Spiele vorrätig!

SOLDIERS AT WAR

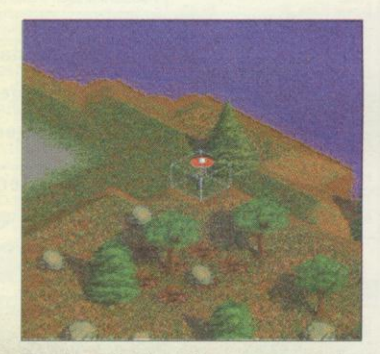
Freunde des rundenbasierten Taktierens können sich freuen: Nachschub für ausgehungerte Platoon-Führer ist im Anmarsch



Unterschiedliche Vegetationen fordern verschiedene Taktiken



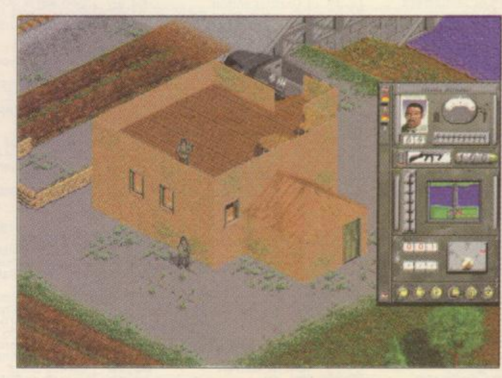
Eine vernichtende Explosion ebnet uns den Weg



Eine Zahl gibt die prozentuale Wahrscheinlichkeit eines Treffers an

Strategiespiele lassen sich grob in zwei Lager unterteilen. Da gibt es zum einen die Echtzeitfraktion, die gepflegte Hektik um die schnelleren Entscheidungen verspricht. Ruhigere Naturen bevorzugen den rundenbasierten Modus, der es erlaubt, selbst Stunden über den nächsten Zug zu grübeln. Der zweite Weltkrieg bot schon oft das Szenario für diese Gattung der Strategie. Die Feldherrn steuerten dabei immer ganze Verbände aus Boden-, Luft- und Seestreitkräften. Eine weitere reizvolle Alternative ist das Befehligen einer kleinen Gruppe Soldaten. Bisher konnten verspielte Generäle lediglich gegen Aliens (XCOM) oder Terroristen (Jagged Alliance oder Wages of War) kämpfen. Eigentlich erstaunlich, schließlich bietet auch der letzte Weltkrieg genügend Stoff für so ein Spiel. Die Firma Mindscape will diese Lücke nun schließen. In „Soldiers at War" sollt Ihr eine Gruppe von bis zu acht Soldaten übernehmen und unterschiedliche Einsätze erfolgreich beenden. Die Palette reicht dabei von reinen Säuberungsaktionen einzelner Abschnitte bis hin zu Erkundungseinsätzen. Wie aus verwandten Spielen bekannt, werden Eure Soldaten über eine bestimmte Anzahl an Bewegungspunkten verfügen. Auch sind sie unterschiedlich befähigt und können im Verlauf der Einsätze an Erfahrung sammeln. Vor jedem Einsatz könnt Ihr die Soldaten individuell ausstatten. Dabei werdet Ihr aus einem vielfältigen Angebot von verschiedenen Feuerwaffen, Granaten sowie anderem Equipment wie Verbandskästen wählen können. Eure Mannen können dann über 40 verschiedene Aktionen ausführen, darunter drei Bewegungsmodi, das Benutzen von Waffen, aber auch die Möglichkeiten Türen einzutreten oder gar Schützengräben auszuheben. Für die Langzeitmotivation soll eine Kampagne über 15 Missionen sowie weitere 15 Einzelszenarien sorgen. Ein Missionseditor wird ebenfalls enthalten sein, der Euch das Erstellen von Single- sowie Multiplayermissionen erlaubt. Letztere können dann via Internet, Modem oder hauseigenem Netzwerk gespielt werden. Grafisch macht die Vorabversion einen guten Eindruck, wenn auch die oft hüpfenden Bewegungen der Soldaten zuweilen ein Schmunzeln entlocken. Die Soundkulisse soll Euch mit möglichst authentischen Geräuschen direkt in das Geschehen versetzen. Wenn keine Probleme auftauchen, könnt Ihr Euch also bereits im März in die nächste Schlacht werfen.

mw



Auch Häuserkampf wird es geben

Soldiers at War
Genre
Rundenbasierte Strategie
Hersteller
SSI/Mindscape
Erscheinung geplant
März 1998

Wissen Sie was passiert, wenn Goethe und Darth Vader™ einen trinken gehen?

JACK sagt es Ihnen!

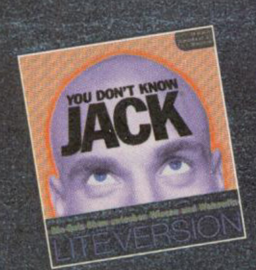
BERKELEY SYSTEMS

Im Vertrieb von: BMG INTERACTIVE

YOU DON'T KNOW JACK®

Die Quiz Show zwischen Wissen und Wahnwitz

Ab 2. März rauchen die Köpfe!



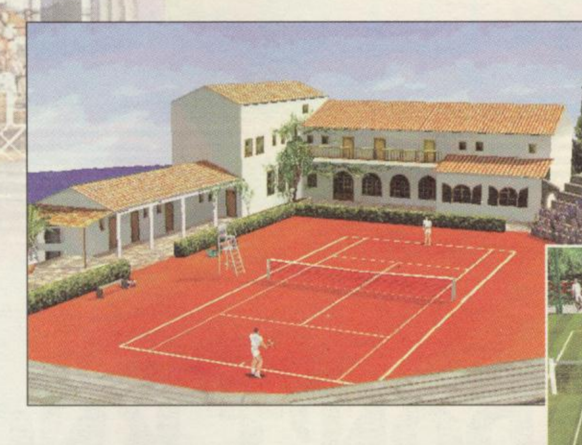
Aller Anfang ist LITE! Ab Mitte Februar Small-Version für DM 5,- erhältlich!



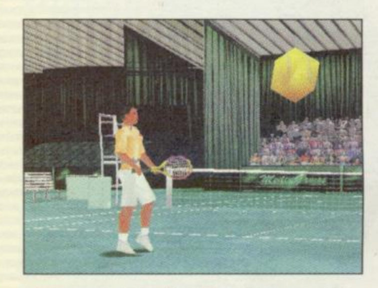
www.bmginteractive.com

GAME, NET & MATCH!

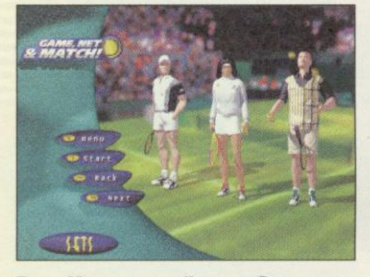
Blue Byte scheint es zu schaffen: Endlich wieder ein gelungenes Tennisspiel in Sicht



Netter Sandplatz am Meer: Beeindruckende Hintergrundgrafik



Unrund: An Spielern und Ball wird noch gearbeitet



Das Hauptmenü von Game, Net & Match!

Game, Net & Match!
Genre:
Sportspiel
Hersteller:
Blue Byte
Erscheinung geplant:
Mitte Mai 1998

Der Mülheimer Hersteller Blue Byte hat sich in den letzten Jahren immer wieder durch innovative und äußerst gelungene Spiele ausgezeichnet. Vor allem das breite Genre-Spektrum von Flugaction, Unterwassergefechten, rundenbasiertem Strategiehammer und der putzigen Aufbausimulation überzeugte Presse und Kunden. Nun widmet sich die Firma erneut einem anderen Genre, diesmal ist die Welt des „weißen Sportes“ dran. Doch ganz so neu ist das Metier für Blue Byte denn doch nicht, schließlich brachten die Mülheimer bereits vor acht Jahren die wohl bekannteste Tennissimulation auf den Markt: Great Courts 2.

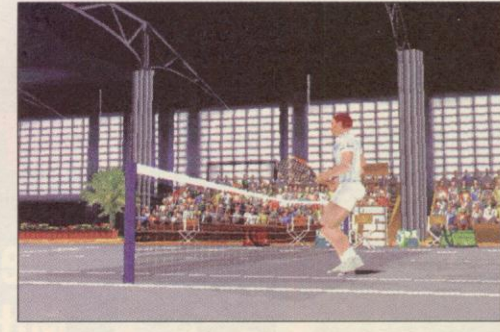
Mit dem Vorgänger soll Game, Net & Match! allerdings nur die Sportart gemeinsam haben; keine Überarbeitung des Vorgängers, sondern einen kompletten Neubau visiert das Programmierteam an. Die angekündigten Features klingen beeindruckend: So soll die 3D-Engine EXTREM VISION eingesetzt werden, die flüssige Animationen der Spielszenen in HiColor-Qualität verspricht. 100 männliche Cracks und 100 Tennisdamen mit unterschiedlichen Spielstärken und Persönlichkeitsprofilen soll Game, Net & Match! enthalten; dabei sorgen sechs Spielerdarstellungen mit den entsprechenden Animationsphasen für die optischen Unterschiede. Die Spielorte wurden originalen Turnierplätzen nachempfunden; gespielt wird auf den unterschiedlichsten Belägen (Sand, Rasen, Beton und Halle). Damit Ihr nicht nur alleine gegen Computerspielerantreten müßt, bastelt Blue Byte kräftig an einer Multiplayer-Option. Damit steht neben einer normalen Netzwerkverbindung auch der Weg ins Internet offen: Verschiedene Spiele-Server sollen weltweit installiert werden, pro Server gibt es dann auch Ranglisten und spezielle Turniere. Ob die einzelnen Server auch noch untereinander abgeglichen werden, steht derzeit noch nicht fest. Klar ist dagegen schon, daß ein kompetenter Fernsehkommentar die



Gemischtes Doppel: Auch an einem PC darf zusammen gespielt werden

Spiele begleiten wird, und die Zuschauer auf die einzelnen Aktionen der Tennisspieler mit Triumphgeschrei und Jubel reagieren. Verschiedene Schwierigkeitsstufen erleichtern den Einstieg; mit einer Ballmaschine können die verschiedensten Schläge geübt werden. Zum Einsatz kommen alle typischen Schlagarten des Tennissports: Long-Line, Cross, Smash, Volley, Rückhand, Lobs, Stops, Slice und Aufschlag stehen zur Verfügung, um den Gegner übers Spielfeld zu hetzen. Daneben werden Special Moves für besondere Situationen eingebaut werden – so darf beispielsweise die Hechtrolle von Boris Becker nicht fehlen.

Apropos Spieler: Auf einen Andre Agassi oder Pete Sampras als Gegner müßt Ihr leider verzichten, da Blue Byte keine Rechte an den originalen Spielernamen erworben hat. Den Spielspaß dürfte das wenig trüben, alleine das uns vorliegende, noch sehr frühe Material läßt auf einen echten Kassenschlager und ein Highlight am Sporthimmel hoffen. *jb*



Netzattacke in der Halle

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Erscheint Ende Februar

Top Titel!

Perry Rhodan

Operation Eastside
Deutsche Version
DM 69,99

CD-ROM

3´rd Millenium DV 79,00
688 Hunter Killer DV 76,99
7th Legion DV 69,99
A.T.F. 98 DV 74,99
Abenteuer a. d. Legoinsel DV 49,99
Aber Hallo DA/DV 29,99
Agent Armstrong DV 69,99
Age of Empires DV 89,99
AH 64 Longbow 2 DV 79,00
AHX 1 Viper DA 69,99
Alexander der Große DV 59,99
Andretti Racing DV 79,00
Animal DV 69,99
Anno 1602 DV x69,99
Anstoss 2 DV 69,99
Armored Fist 2 DA 74,99
Armored Fist 2 DV x74,99

CD-ROM

F1 Manager Profes. DV 69,99
F1 Racing/UBI Soft DV 69,99
F 16 Agressor DV x72,99
F 16 Fighting Falcon DA 64,99
Fallout DV x74,99
Fifa Soccer 98 DV 79,00
Fighters Antology DV 72,99
Fighting Force DA 79,99
Flight Unlimited 2 DV 79,99
Flottenmanöver DV 59,99
Floyd DV 74,99
Flugsimulator 98 DV 109,99
Flying Corps Gold DV 79,99
F1 GP 2-Track Pack 2 DV 25,99
Formula One Grand Prix 3 DV i.V.
Fritz 5 Schach DV 119,99
Frogger DV 69,99

Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Atlantis DV 76,99
Baphomets Fluch 2 DV 74,99
Battle Isle 4 Incubation DV 69,99
Battle Zone DV x79,99
Betrayal in Antara DV 79,99
Birthright DV 69,99
Blade Runner DV 84,99
Bleifuß 2 DV 54,99

Civilization 2 - Fantastic Worlds
Deutsche Version DM 24,99

Bleifuß Fun DV 59,99
Bleifuß Rally DV 49,99
Boggle DA 39,99
Brücke von Arnheim DV 84,99
Buccaneer DA 69,99
Bust a Move 2 DA 54,99
Carmageddon DV 69,99
Carmageddon Data DV 29,99
Casper DV 39,99
Civilization 2 DV 39,99
Civilization 2 DATA DV 24,99
Civilization 2 Fant. World DV 24,99
Comanche 3.0 DV 76,99
Comm.&Con. 1 SVGA DV 79,99
C&C 1 & Data & MAX DV 49,99
Comm. & Conquer 2 DV 79,99
C&C 2 Gegenangriff DV 29,99
C&C 2 Vergeltungsschlag DV 27,99
Constructor DV 69,99
Conquest Earth DV 79,99
Croc DA 79,00
Dark Colony DV 44,99
Dark Colony Data DV 24,99
Dark Earth DV 74,99
Dark Hermetic Order DA x69,99
Dark Ohmen DV x79,00
Dark Reign DV 79,99
Dark Reign DATA DV x34,99
Deadlock 2 DV x79,00
Deathtrap Dungeon DV x79,99
Demonworld DV 69,99
Der Industriegigant DV 69,99
Der Industrieg. Data DV 29,99
Diablo DA 49,99
Diablo-Hellfire DA 34,99
Die by the Sword DV x79,99
Die Siedler 2 + DATA DV 74,99
Die Siedler 2 Miss. CD DV 29,99
Dogday DV 69,99
Dreams DV 72,99
Dream Team 98 DV 39,99
Dungeon Keeper DV 76,99

G - Police DV 87,99
Galapagos DV 79,00
Gettysburg/Sid Meier DV 72,99
Grand Prix Legends DV i.V.
Grand Theft Auto DV 59,99
Half-Life DV i.V.
Hannibal DV 69,99
Have a Nice Day DV 59,99
Have a Nice Day DATA DV 29,99
Heavy Gear DV 74,99
H. E. D. Z. DV x69,99
Hellfire DA 34,99
Hercules DV 69,99
Heroes o.M & Magic 2 DV 64,99
Heroes o.M&M 2 Data DV 29,99
Heroes o.M&M Samml. DV 79,99
- Heroes o. M&M 1
- Heroes o. M&M 2
- Heroes o. M&M 2 Data

Flight Unlimited 2
Deutsche Version DM 79,99

Herrscher der Meere DV 69,99
Hugo 4 DV 59,99
Hugo 5 DV 64,99
Hugo Wintergames DV 39,99
IF - 22 Raptor DV 79,99
I-War DV 69,99
Imperialismus DV 69,99
Incubation/Battle Isle 4 DV 69,99
Incubation Data DV x29,99
Intern. Rallay Champ. DV 74,99
Interstate 76 DV 69,99
Intervention DV x72,99

Lords of Magic
Deutsche Version DM 69,99

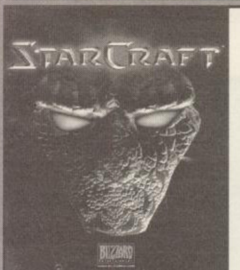
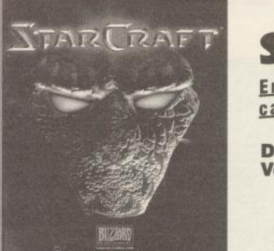
Jack Nicklas Golf 5 DA 74,99
Jedi Knight DA 79,99
Jedi Knight Data DV i.V.
John Maddon NFL 98 DA 79,00
Joint Strike Fighter DA 79,99
KKND - Extreme DV 59,99
KKND Mission CD DV x29,99
Kick OFF 98 DV 59,99
Kings Quest 8 DV i.V.
Lands of Lore 2 DV 69,99

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Dungeon Keeper Data DV 29,99
Dunkle Manöver DV 69,99
Earth 2140 DV 34,99
Earth 2140 Data + Pad DV 19,99
Earth Siege 3 DV i.V.
Easy Ball DV 54,99
Eastfront DV 69,99
Enemy Nation DA 59,99
F/A-18 Hornet 3.0 DV 74,99

Last Bronx DV 74,99
Legacy of Kain DV 69,99
Leviathan t. Tone Reb. DA 69,99
Links 98 DA 79,99
Little Big Adventure 2 DV 76,99
Lords of Magic DV 69,99
Lords of Realms 2 DV 79,99
Lords of Realms 2 Data DV 24,99
Mageslayer DA 79,99

Sie finden uns jetzt auch im Internet:
Http://WWW.Online-Spiele.Com/Callnplay

Starcraft

Erscheint ca. Ende Februar
Deutsche Version
DM 84,99

aber HALLO!

50 originale PC Spiele
Fast alle Spiele komplett in Deutsch!
Microp. Formula 1 Grand Prix · B17-Flying Fortress · Hind · Mad News
Der Clou! · Der Produzent · Dark Universe · Der Seelensturm
Wolfsbane · Living Ball (Pinball)
Dime City · Colony Wars · Winzer...
und viele andere!
Deutsche Anleitung /Deutsche Version DM 29,99



..eiskalte Echtzeit-Strategie DM 69,99
Deutsche Version

Warhammer II Dark Omen
Deutsche Version ca. Mitte März DM 79,00

Dunkle Manöver Ende Februar!
Deutsche Version DM 69,99

Croc
Deutsche Anleitung DM 79,00

Fighting Force nur 3DFX
Deutsche Anleitung DM 79,00

Red Baron 2
Deutsche Version DM 69,99

X - Fire
Deutsche Version DM 74,99

Magic-Zusammenk. DV 59,99
Magic-Zusamm.Data DV 39,99
Master of Orion II DV 24,99
MAX 2 DV x79,99
Max Montezuma DV 69,99
Mechwarrior 3 DV i.V.
Men in Black DV 69,99
MIA DA x69,99
Might & Magic 6 DV x74,99
Monkey Island 3 DV 79,99
Monopoly DV 54,99
Monopoly Star Wars DV 69,99
Monster Trucks DA 72,99
Motor Mash DV 49,99
Moto Racer / Win95 DV 76,99
Myst 2 / Riven DV 74,99
Myth DV 69,99
NBA Hangtime DA 69,99
NBA Live 98 DV 79,00
Need f. Speed 2 Edition DV 79,00
Netstorm DV 69,99
NHL Hockey 98 DV 74,99
NHL Power. Hockey 98 DA x69,99
Nightmare Creatures DA i.V.
Nuklear Strike DV 72,99
Obsidian DV 59,99
Oddworld: Abe's Odyssey DV 77,99
Outlaw DV 74,99

Outpost Teil 2 DV 74,99
Overboard DV 74,99
Pacific General DV 69,99
Panzergeneral 3D DV 69,99
Pax Corpus DV x64,99
Pax Imperia DV 69,99
PC Games Trivia DV 29,99
Perfect Assasins DV 69,99
Perry Rhodan DV 69,99
Phantasmagoria 2 DV 69,99
Pilgrimm DV 69,99

Shanghai Dynasty
Deutsche Version DM 44,99

Pinball 97 DA 49,99
Piraten DV x79,99
POD - Track Pack DV 19,99
Police Quest SWAT 2 DV i.V.
Populus 3´rd Coming DV x79,00
Print Artist 4.0 DV 39,99
Pro Pilot DV 79,99
Pro Pinball-Timeshock DA 69,99
Puzz 3 D DV 49,99
Queen: The Eye DV 79,00

CD-ROM

Quest for Glory 5 DV i.V.
Raymans World DV 49,99
Red Baron 2 DV 69,99
Red Line DV x79,00
Resident Evil DV 69,99
Rising Lands DV 69,99
Risiko DV 59,99
Riven / Myst 2 DV 74,99
Riverworld DV x79,99
Saber Ace:Conf.Korea DV 69,99
Sega Touring Car DV 69,99
Sensible Soccer 2000 DV x79,00
Seven Kingdoms DV 74,99
Shadow o.T. Empire DA 74,99
Shanghai Dynasty DV 44,99
Silent Hunter DV 34,99
Sim City 2000 + Theme Hospital DV 79,99
Sonic 3D DA 49,99
Star Command DA 69,99
Starcraft DV 84,99
Starfleet Academy DV 69,99
Star Trek Pinbal DA 44,99
Star Trek First Contact DV i.V.
Star Trek Generation DV 39,99
Stealth Reaper 2020 DA 74,99
Steel Panther 3 DA 69,99
Streets o. Sim City DV 79,00
Sub Culture DV 74,99
Swing DV 39,99
Syyrah Warp Hunter DA 34,99
Takeru DV 49,99
Test Drive 4 DV 79,00
TFX 3: F22 DV 74,99
Titanic DV 39,99
TOCA Touring Car DA 79,00
Tomb Raider 2 DV 79,99
Total Annihilation DV 79,99
Turok DV 79,99
Ubik DV 79,00
Unreal DV x79,99
Uprising DV 69,99
Vermeer DV 59,99
Virtual Fighter 2 DA 69,99
Virtual Pool 2 DA 69,99
Voodo Kid DV 69,99
Warlord 3 DV 74,99
War Wind 2 DV 69,99
WET-S. Empire DV 74,99
Wing Prophecy DV 79,00
Worldwide Soccer DV 69,99
Worms 2 DV 74,99
X-Com : Apocalypse DV 59,99
X-Files DA x42,99
X-Fire DV x74,99
X-Wing vs. Tie Fighter DV 84,99
X-Wing vs. Tie F. Data DA 39,99
Youngblood DA 79,99
Zombieville DV 64,99
Zorck: Großinquisitor DV 79,99

Angebote solange Vorrat reicht

3 Skulls o. t. Toltecs DV 29,99
7th Guest 11th Hour DA/DV 29,99
AH64 Longbow DV 29,99
Across the Rhine DV 24,99
Anstoss + World Cup DV 24,99
Afterlife DV 29,99
Baphomets Fluch 1 DV 19,99
Battle Isle 3 u.Lösung DV 39,99
Betrayal at Krondor DV 19,99
Biing DV 29,99
Bleifuß 1 DA 24,99
Civilization 1 DV 24,99
Colonization DV 24,99
Comanche 2.0 DV 24,99
Creatures DV 29,99
Creature Shock DV 12,99
Cyberia 1 DV 24,99
Das schwarze Auge 3 DV 14,99
Deadlock DA 29,99
Descent 1 DA 24,99
Descent 2 DA 24,99
Destruction Derby 2 DA 24,99
Die Fugger 2 DV 24,99
Discworld 2 DV 29,99
DSF - Golf DV 39,99
Earthworm Jim 1 + 2 DV 24,99
Extreme Assault DV 39,99
F-14 Fleet Defender DA 24,99
F-22 Lightning 2 DV 29,99
Fantasy General DV 29,99
Fifa Soccer 96 DV 29,99
Flight o. t. Amaz. Queen DV 19,99
Fritz 4 Schach DV 39,99
Gobliins Teil 3 DV 19,99
Grand Prix Manager I DV 24,99
Grand Prix Manager II DV 39,99

Angebote: (Fortsetzung)

Incredibble Maschine 1 DV 19,99
Indiana Jones 3+4 DV 24,99
Jack Orlando DV 14,99
M.P.Ritter d. Kokusnuss DV 19,99
Manic Karts DA 12,99
MDK DV 29,99
MAX DV 29,99
Mega Race 2 DV 29,99
Mephisto 3.5 DV 39,99
Monkey Island 1+2 DV 24,99
NHL Hockey 96 DV 29,99
Pirates Gold DV 24,99
Pitfall DV 29,99
Privateer 2 DV 29,99
Pro Pinball the Web DA 19,99
Railroad Tycoon Deluxe DA 24,99
Realm o. t. Haunting DV 34,99
Rebel Assault 2 DV 29,99
Riddle of Master LU DV 24,99
Road Rash DV 29,99
Sam a. Max + Day o. Tent. DV 24,99
Schleichfahrt DV 39,99
Shanghai Gr. Moments DV 24,99
Sherlock Holmes 2 DV 29,99
Simon t. Sorcerer 1+2 DV 19,99
Star Trek 3/Next Gen. DV 24,99
Steel Panther 2 DV 29,99
Stonekeep DV 24,99
Super E.F. 2000 DV 29,99
Teamchef DV 24,99
The Dig DV 29,99
This Means War DV 24,99
Tie Fighter DV 29,99
Tilt DV 19,99
Time Commando DV 29,99
Transp. Tycoon + Data DV 24,99
Trivial Pursuit DV 34,99
U.F.O. DV 24,99
Ultima 8 DV 29,99
Virtual Karts DA 24,99
Vollgas DV 29,99
Warcraft 2 DV 29,99
Warhammer DV 29,99
Werewolf DV 24,99
Williams Arcade Clas. DA 29,99
Wing Commander 3 DV 34,99
World Rallay Fever DV 24,99
Worms + DATA DV 24,99
X-Com Terror of t. Deep DV 24,99
X - Wing Compilation DV 29,99
Yathzee DV 19,99
"Z" DV 19,99
Zorck Nemesis DV 29,99

Zubehör

Maxi Sound 64
Dynamic 3D PnP 239,99
Orchid Righteous 3D a.A.
Alfa Quad Umschaltbox 44,99
Alfa Twin Umschaltbox 29,99
Fanatec Programator 69,99
Fanatec Lenkrad & Pedale 154,99
Comm. & Conqu. Trackball 79,99
Microsoft Joystick Force-Feedback Pro 249,99
Microsoft Sidewinder Game Pad 69,99
PC-Dash Command Pad 129,99
Gravis Joystick Analog Pro 39,99
Gravis Game Pad 34,99
Gravis Game Pad Pro 49,99
Gravis Joyst.Blackhawk 59,99
Gravis Firebird 2 119,99
Logitech Joyst. Warrior 129,99

Neu von Thrustmaster:
Formula1 Racing Wheel
incl. Fußpedale und neuen Optionen! 234,99

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Wolfgang Lehrke" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Spielewert portofreier Versand.
Vorkasse (Euroscheck) DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

THE 5TH. ELEMENT

Ein modernes Märchen als Cinemascope-Actionadventure


Space-Taxis rasen durch New Yorks Zukunft: Zzzwooooschhh!


Korben macht es auf diesmal auf die harte Tour

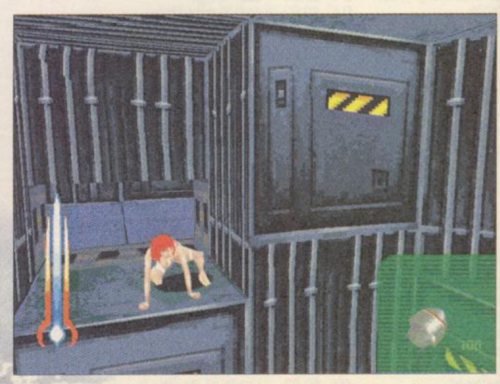
Computerspielumsetzungen von erfolgreichen SF-Filmen scheinen in letzter Zeit ziemlich in Mode zu kommen. Kein Problem, solange die Qualität gewahrt bleibt, erfüllt das Spiel doch wohl das Bedürfnis, das jeder von uns beim Anschauen eines Actionfilms bekommt: Mitmischen! Jetzt, nur kurz nach der Kinoveröffentlichung und somit ganz klar von langer Hand geplant, „überrascht" uns Kalisto mit dem beinahe fertiggestellten fünften Element, das in der Filmversion von Frankreichs Starregisseur Luc Besson unseren Lieblingsprügelknaben (keiner kann so überzeugend eins auf's Maul kriegen wie er) Bruce Willis in der Hauptrolle zeigt. Überdies wurde die Grafik im Spiel vom selben Designer bestimmt, wie die im Film. Wir werden also 250 Jahre in die Zukunft versetzt und nehmen dort zunächst einmal in die Position des New Yorker Taxifahrers Korben Dallas ein. Dieser soll die Welt vor dem Kometen des Bösen retten, der die Welt bedroht (was auch sonst?). Er muß die vier heiligen Steine finden, die die Elemente Feuer, Wasser, Luft, Erde verkörpern, diese richtig zusammenfügen und somit das fünfte Element erzeugen, das in angenehmer Form als Alien-Girl Leeloo auftritt. Ihr sollt nun in beide Rollen schlüpfen und die zur Weltrettung nötigen Abenteuer bestehen, bzw Euch Euren Weg durch die Legionen der Mangalores, Robocops und Zorgmänner schießen. Der Waffenspezialist Korben und die Meisterin des waffenlosen Kampfes Leeloo haben zunächst je ein Testabenteuer zu bestehen, dann geht es in die Vollen und jeden erwarten zehn gefahrvolle Level mit insgesamt 16 verschiedenen Typen feindlicher Kreaturen. Dazu kommen tückische Fallen: einstürzende Wände, Laser-Selbstschußanlagen, Riesenventilatoren, herabfallende Parasiten, baumelnde Hochspannungskabel, Zeitzünderbomben. Immer ist der Spieler gehalten, das Energie- und Schutzschildlevel seines Characters im Auge zu behalten, Waffen zu finden, Secrets aufzuspüren und darauf gefaßt zu sein, daß hinter der nächsten Tür drei irre Mutanten auf ihn lauern. Die Cut-scenes aus dem Originalfilm dürften außerdem einiges an Atmosphäre beitragen. Dieselbe 3D-Engine wie bei Nightmare Creatures wird auch hier ihr Unwesen treiben.

fe

Die schöne Leeloo muß sich zur Decke strecken

THE FIFTH ELEMENT

The 5th. Element
Genre: **Action-Adventure**
Hersteller: **Kalisto**
Erscheinen geplant: **2.Quartal 1998**


Alle Elemente des Action-Adventures...

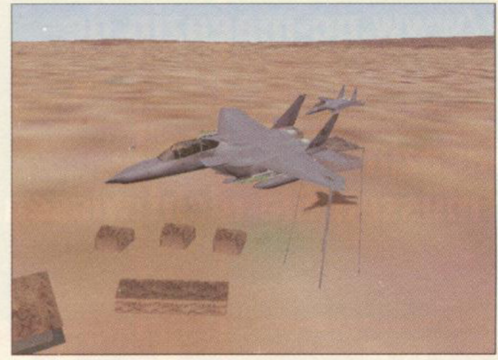
JANE'S COMBAT SIMULATIONS: F-15

Diesmal widmet sich Andy Hollis dem altbekannten „Strike Eagle"



Einmal volltanken, bitte!

Eine der bekanntesten und ältesten Flightsim-Reihen ist zweifellos „F-15 Strike Eagle". Schon auf dem C-64 erhob sich der Jäger ruckelnd in den virtuellen Himmel und schaffte in den Achtzigern und Neunzigern auch den Sprung auf den PC. Vater der klassischen Serie ist Simulations-Guru Andy Hollis, der schon für Hits wie „Gunship 2000" oder erst kürzlich „Longbow 2" verantwortlich zeichnete. Da Herr Hollis inzwischen für EA entwickelt, bot sich eine Fortsetzung des Stoffs unter dem hauseigenen „Jane's"-Label geradezu an. Genau wie die „F-16", agiert der „Eagle" als „Multi Role Fighter", will sagen er wird sowohl zum Erringen der Luftüberlegenheit wie auch als Jagdbomber gegen landgestützte Ziele eingesetzt: Für abwechslungsreiche Missionen in den beiden Kampagnen dürfte also gesorgt sein. „F-15" simuliert wie viele andere Konkurrenzprodukte neben dem Krieg in der Luft auch den Konflikt zu Lande, wobei die Entwickler hier wohl an einen Krieg größeren Ausmaßes gedacht haben, da Ihr Euch auf über fünf Millionen Quadratkilometer virtuellem Einsatzgebiet austoben könnt. Selbstverständlich verfügt auch das jüngste Jane's Produkt über die bekannte ausführliche Datenbank mit Infos zu allen Waffensystemen und Fahrzeugen: Ein El Dorado für die Statistiker unter Euch. In den beiden Feldzügen bietet „F-15" neben der „normalen" Flugsimulation auch einen sogenannten „Kommando-Modus", der es Sim-Jetpiloten mit Ambitionen für die Chefetage erlaubt, sämtliche freundlichen Flugzeuge zu kommandieren. Der obligatorische Multiplayer-Part bietet neben einer Netzwerkoption für bis zu acht einzelne Jagdflieger auch die Möglichkeit, einen Strike Eagle mit zwei Mitspielern zu besetzen, wobei Ihr Euch hier die Arbeit im Cockpit teilen werdet: Während der eine Spieler sich um die Aufgaben des Piloten kümmert, übernimmt der andere die Rolle des Waffenoffiziers auf dem Rücksitz der Maschine. Auf der technischen Seite soll Jane's F-15 Interpretation dank Vodoo-Optik und ultra-realistischen Soundeffekten glänzen: Die von uns begutachtete Vorab-Version des Spiels untermauerte diese Versprechen auf eindrucksvolle Weise. Hobby-Piloten dürfen also gespannt sein, wie der Dogfight zwischen „Falcon 4.0" (Preview in dieser Ausgabe) und dem aktuellen „Strike Eagle" endet: Beide Programme sollen bereits im März bei den Händlern stehen und werden in einer der nächsten Power Plays zum Kräftevergleich antreten. *sg*



Immer dabei: Euer treuer Wingman.



Hier wird klar, warum die F-15 „Strike Eagle" heißt



Die Jets glänzen durch liebevolle Grafik-Details

Name
Jane's Combat Simulations: F-15
Genre
Simulation
Hersteller
EA/Jane's
Erscheinen geplant
März/April 1998

SUPPORT 3/98

Hier bieten wir Euch alles, was Ihr an Informationen rund um Computerspiele braucht – angefangen bei Tips zum Hardwarekauf bis hin zur Komplettlösung.

[Tips & Tricks]

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion POWER PLAY
Gruber Str. 46a
85856 Poing

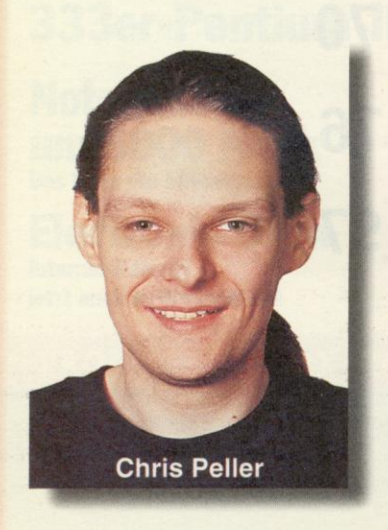




H!LFE

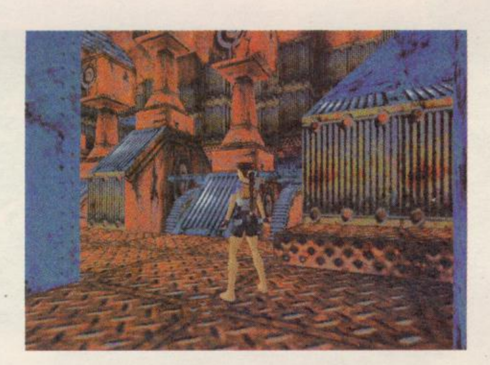
TOMB RAIDER II
Der Weg zum Erfolg, Teil 2

Für Lara räume ich gern meinen angestammten Platz: Hier nun – wenn auch mit etwas Verspätung – der heißersehnte 2.Teil der Geheimnisse der Secrets und Fundorte der Level 9 bis 16.


Chris Peller

Level 9: Die Quartiere

Willkommen in diesem ziemlich kleinen Level, der mit einer Vielzahl von Puzzles garniert ist. „Die Quartiere" erscheint nach der vorangegangenen, unglaublich stressigen Exkursion wie ein Erholungsurlaub. So müßt Ihr in diesem Level nur einen einzigen Schlüssel aufspüren. Geht aber mit Eurer Munition äußerst sparsam um. In den beiden nachfolgenden Missionen „An Deck" und „Das tibetanische Hochland", werdet Ihr jede einzelne Kugel benötigen.



Secret 1: Der Steindrache

Von der letzten Säule (in der ursprünglichen Anordnung) aus rennt und springt Ihr vorwärts, um den Steindrachen auf dem Absatz zu Eurer Rechten zu erreichen. Von hier aus verfahrt Ihr wie folgt: Rennen/Sprung Vorwärts/Festhalten und auf den Absatz hochziehen, den Ihr ursprünglich angesteuert habt. Achtet hier vor allem auf den schießwütigen Typ, der aus dem Gang auf Euch feuert.

Secret 2: Der Golddrache

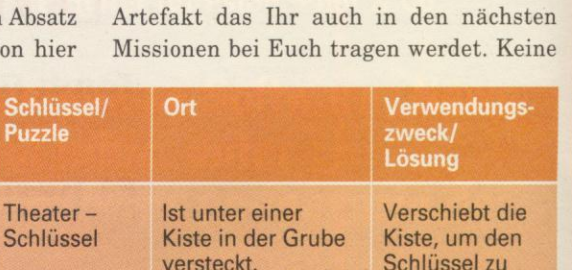
Vom Ende des Ganges aus (im oberen Bereich, wo der Arbeiter auftaucht) könnt Ihr den Golddrachen erkennen. Seid jedoch vorsichtig! Der einzig sichere Weg, um an das Secret zu gelangen, ist folgender: Springt nach vorne und zieht Euch in den Bereich über der Halle hoch. Von hier aus laßt Ihr Euch durch den morschen Boden hinabfallen. Nun könnt Ihr den Drachen in aller Ruhe an Euch nehmen. Wenn Ihr das Artefakt habt, geht Ihr durch das Glas und zieht Euch am darüberliegenden Absatz darüber hoch. Dabei büßt Ihr zwar ein klein wenig Energie ein, tödlich ist dies aber auf gar keinen Fall.

Secret 3: Der Jadedrache

Am Pool (in dem Gang, in dem Ihr den Barracuda erschossen habt) solltet Ihr in der niedrigeren Ecke eine zerbrechliche Kachel ausmachen. Sobald diese zu wackeln beginnt, zieht Ihr Euch hoch, um der Attacke eines weiteren Killerfischs zu entgehen. Taucht anschließend durch die neu entstandene Passage nach draußen, wo auch schon der begehrte Drache auf Euch wartet. Wenn nur alle Secrets so einfach zu ergattern wären...

Level 10: An Deck

Gewöhnt Euch zunächst einmal die lineare Denkweise ab – Euch erwartet nämlich jetzt ein völlig abgedrehtes, elliptisches Leveldesign. Der Lohn für die enormen Strapazen ist allerdings auch sehr hoch: Er besteht im „Seraph", einem wertvollen Artefakt das Ihr auch in den nächsten Missionen bei Euch tragen werdet. Keine Angst: Ihr könnt diese Mission auch beenden, ohne den Seraphen aufzuspüren. Im Grunde genommen ist die Suche nach diesem Artefakt Euer geringstes Problem – viel Schlimmer sind die Typen mit den Flammenwerfern. Sie bekämpft Ihr am besten mit dem Granatwerfer!



Schlüssel/ Puzzle	Ort	Verwendungszweck/ Lösung
Theater – Schlüssel	Ist unter einer Kiste in der Grube versteckt.	Verschiebt die Kiste, um den Schlüssel zu erreichen.

SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für die POWER-TIPS-Seiten: Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir bis zu 777 Mark locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, rufen wir Euch an

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger, denn „Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte keine Tips mit Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Bei mehreren eingegangenen Lösungen zu einem Spiel nehmen wir die qualitativ beste, bei gleichwertigen Tips (z. B. Cheats oder Hexcodes entscheiden wir per Datum des Poststempels/Eingangsstempels.

Schickt Eure Meisterwerke an folgende Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a
85586 Poing

Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, könnt Ihr auch unsere **Hardware-Hotline** zu Rate ziehen, deren Zeiten wir auf vielfachen Wunsch erweitert haben. Ihr erreicht die Hotline ab sofort jeden **Dienstag** und **Donnerstag** in der Zeit von **17 bis 20 Uhr** unter der Rufnummer **089/13 999 400.**

Fragen zu Spielen richtet Ihr bitte schriftlich an unsere obengenannte Adresse.

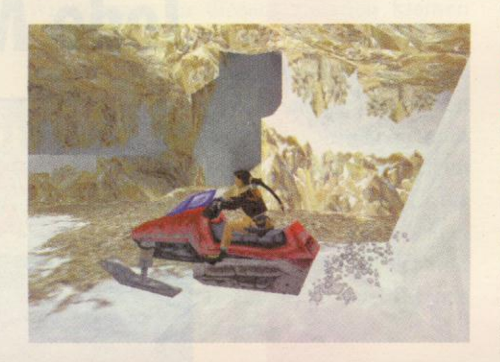
Secret 1: Der Steindrache
Wenn Ihr auf der dem Floß gegenüberliegenden Seite steht, schwimmt Ihr zunächst in die Tiefe und dann nach links. Im Schilf unter den Docks wartet der Steindrache auf Euch.

Secret 2: Der Golddrache
An der Stirnseite des Pools erkennt Ihr eine andersfarbige Kachel. Sobald Ihr in diese Richtung schwimmt, öffnet sich die Geheimtür und ein Froschmann trachtet Euch nach dem Leben. Klugerweise zieht Ihr Euch aus dem Wasser und schießt vom Rand des Pools aus auf den Taucher. Wenn Ihr den Fiesling erledigt habt, schwimmt Ihr durch die Geheimtür und nehmt den hier versteckten Golddrachen mit.

Secret 3: Der Jadedrache
Im Gegensatz zu den ersten beiden Secrets ist dieser Drache nicht nur gut versteckt, sondern auch sehr schwer zugänglich. Kurz vor dem finalen Sprung auf die orangefarbene Metallkonstruktion erkennt Ihr rechts eine kleine Höhle. Hier ist der Jadedrachen verborgen. Um an ihn heranzukommen, müßt Ihr zunächst einen Sprung bis zur Spalte neben dem Eingang ausführen. Anschließend hangelt Ihr Euch nach rechts und zieht Euch dann hoch. Da der Höhleneingang mit Glasscherben bedeckt ist, müßt Ihr Euch im Gehmodus in Richtung Drachen vorwärtstasten. Um wieder herauszukommen, geht Ihr rückwärts, bis Ihr knapp vor der ersten Scherbe steht und legt abschließend einen spektakulären Rückwärtssalto hin. So verliert Ihr nur ein klein wenig Lebensenergie.

Level 11: Das tibetanische Hochland
Ein durch und durch cooles Level erwartet Euch mit dem „tibetanischen Hochland“. Tödliche Eiszapfen, gewaltige Lawinen und jede Menge Schneemobile (noch besser: Schneemobile mit eingebauten Kanonen!). Und dazwischen jede Menge kaltblütige Söldner. Es ist Zeit zum Bergsteigen – aber auf die harte Tour. Nur gut, das Lara in diesem Level eine stilechte Bomberjacke trägt.

Secret 1: Der Steindrache
Der Steindrache wartet auf einem schmalen Sims außerhalb einer verriegelten Tür, die sich in der Nähe der Hütte, rechts von dem zunächst versperrten Höhleneingang befindet.



Secret 2: Der Jadedrache
Geht nach draußen zu der Stelle, an der Ihr den zweiten großen Sprung absolvieren werdet. Wenn Ihr auf den Höhleneingang zurückblickt, sollte Euch auf der linken Seite ein kleiner Vorsprung auffallen. Nehmt Anlauf und springt auf diesen hinüber. Sobald Ihr den Jadedrachen eingesackt habt, tauchen zwei Schneeleoparden auf. Vorsichtige Naturen schießen aus dieser sicheren Position auf die Raubkatzen, echte Abenteurer besiegen die Tiere natürlich aus nächster Nähe (mit UZI oder Automatik).

Secret 3: Der Golddrache
Führt an der Stelle, wo Ihr gerade ein weiteres bewaffnetes Schneemobil geentert habt, eine gut versteckte Eisleiter in eine Grube hinunter. Am Boden wartet ein schmaler Gang, an dessen Ende der Golddrachen residiert. Sobald Ihr unten aufgekommen seid, springt Ihr nach links, um der Schneeballfalle zu entgehen. Sind die beiden eisigen Rollen an Euch vorbei gerauscht, schlendert Ihr locker in den Gang und krallt Euch das goldene Secret.

Schlüssel/Puzzle	Ort	Verwendungszweck/Lösung
Heck – Schlüssel	Auf einem Absatz nahe dem Becken, das voller Barcudas ist.	Öffnet die Tür, die erst nach dem Verschieben der Kisten zugänglich wird.
Den Propeller passieren	In der seichten Wasserstelle.	Benutzt den Heck-Schlüssel, um einen versteckten Tunnel zu entdecken.
Kabinen – Schlüssel	Auf dem Floß in der Mitte des unterirdischen Sees.	Laßt Euch mit voller Energieleiste durch das Loch in der Decke fallen.
Lager – Schlüssel	Auf dem zentralen Bauwerk des Oberdecks (hinter den Rohren).	Öffnet den Ausgang – vergeßt den Seraphen nicht!

Level 12: Das Kloster von Barkhang
Von allen Orten, die unsere Heldin auf der Suche nach dem Dolch von Xian bereist, ist die Abtei die mit Abstand beeindruckendste Lokalität. Bevor Ihr aber loslegt, müssen wir Euch noch über die Bedeutung der Mönche aufklären: Verwechselt diese frommen Leute niemals mit den Bösewichtern. Laßt Ihr die Mönche und Priester unbehelligt im Klostergebäude umherwandern, greifen Euch die gottesfürchtigen Tibetaner sogar unter die Arme. Wenn alles gut geht, darf Lara am Schluß der Mission den Seraphen aus Level 10 verwenden.

Schlüssel/Puzzle	Ort	Verwendungszweck/Lösung
Zugbrücken – Schlüssel	In einer Höhle unter dem Schneeball-Hügel.	Aktiviert die Zugbrücke.
Hütten – Schlüssel	Im zentralen Raum, allerdings erst nach dem Lawinenabgang.	Öffnet die Hütte am Anfang des Levels.

Secret 1: Der Golddrache
Der Golddrache wartet in einer kleinen Nische hinter der riesigen Statue. Folgt dem grauen Weg, springt vorwärts auf die Rampe und zieht Euch dann in die Nische hoch, um den Golddrachen zu ergattern.

Secret 2: Der Steindrache
Von der Stelle aus, an der Ihr den Raum betretet, taucht Ihr ins Wasser und schwimmt dann zur entfernten Mauer. Hinter der Leiter seht Ihr hoch und nach links. Schwimmt in die Öffnung hinein und Ihr findet, was Ihr sucht – den Steindrachen.

Secret 3: Der Jadedrache

Verlaßt nun den Ort, an dem Ihr den Schlüssel für die Falltür gefunden habt, in entgegengesetzter Richtung und windet Euch jetzt geschickt durch die Halle mit den pendelnden Klingen. Auf jeder Seite dieses Saales befinden sich kleine Nischen, in die Ihr Euch stellen müßt, um nicht geköpft zu werden. Anschließend erreicht Ihr auf der linken Seite einen kurzen Gang und aktiviert eine weitere Falltür. Stellt Euch so nahe wie möglich vor diesen Raum und rollt in dem Moment hinein, in dem sich die Türen öffnen. Hinter einem weiteren Eingang findet Ihr endlich den gesuchten Jadedrachen. Macht Euch wieder aus dem Staub und



kehrt in den Raum zurück, in dem Ihr den Schlüssel für die Falltür gefunden habt. Setzt Euren Weg anschließend durch die Halle nach unten fort.

Schlüssel/Puzzle	Ort	Verwendungszweck/Lösung
Haupthallen – Schlüssel	Auf der Plattform über dem Raum mit der riesigen Statue.	Geht durch die erste Tür auf der linken Seite des Korridors.
Kraftraum – Schlüssel	Die erste Tür auf der rechten Seite, wenn Ihr genau vor der Statue steht.	Öffnet eine Tür in der Nähe des Klostereingangs.
Dach – Schlüssel	Im Kraftraum.	Öffnet die Tür, die sich zwischen den zwei klingenbewehrten Rädern befindet.
Falltür – Schlüssel	Im Gang mit den zahlreichen Flammen – und Schwertfallen.	Entriegelt die Falltür in der Nähe der Statue.
Edelstein 1	In der Kiste hinter den zwei Falltüren.	Setzt den Stein ein, um die Tür zu einem Gebetsring zu öffnen.
Edelstein 2	In einer Kiste hinter der Doppelfalltür.	Setzt den Stein in die Fassung, die sich über dem Kopf der Statue befindet,um die Falltür darunter zu öffnen.
Gebetsring 1	Hinter dem Pool mit dem Wasserstrudel.	Löst das Endrätsel.
Gebetsring 2	In dem Raum, den Ihr mit einem Edelstein entriegelt.	Löst das Endrätsel.
Gebetsring 3	Hinter der Kiste im wasserüberfluteten Raum.	Löst das Endrätsel.
Gebetsring 4	Folgt einfach dem Pfad hinter der Falltür.	Löst das Endrätsel.
Gebetsring 5	Außerhalb des Fensters am Ende der langen Treppe.	Löst das Endrätsel.
Endrätsel	Im Raum hinter der riesigen Statue.	Setzt die fünf Gebetsringe ein, um das Portal zu öffnen.
Levelausgang	Hinter der mit den Gebetsringen geöffneten Türe.	Setzt den Seraphen aus Level 10 in die dafür vorgesehene Fassung.

Level 13: Die Katakomben des Talion

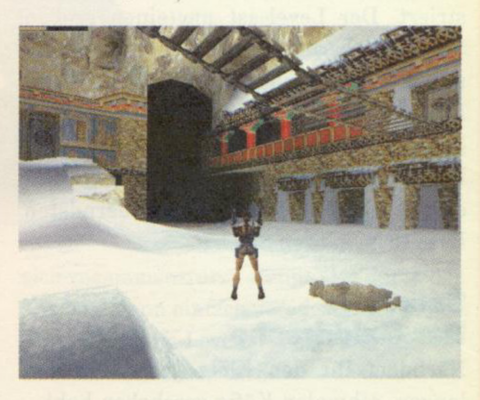
Diese kompakte Ansammlung von Puzzles beginnt eigentlich ganz harmlos mit einem einfachen Geheimnis und endet mit zwei extrem harten Nüssen. Außerdem trifft Lara hier erstmals auf die sagenumwobenen Yetis. Achtet auch wieder auf die gefährlichen Eiszapfen, die Euch das Leben erschweren.

Secret 1: Der Steindrache

Im zweiten Raum des Levels ergreift Ihr den Riß zu Eurer Linken und hangelt Euch von dort aus nach rechts. Hier findet Ihr den Steindrachen und einige Fackeln. Warum können nicht alle Geheimnisse so einfach zu knacken sein?

Secret 2: Der Jadedrache

Von der kleinen Plattform längs des Eis-Pools aus – von der aus Ihr links die Öffnung der Höhle erkennt – seht Ihr zunächst nach oben, um die Eisleiter zu entdecken.



Klettert sie hoch und bewegt Euch dann nach rechts. Anschließend steigt Ihr auf die bewegliche Plattform. Sobald Ihr gelandet seid, springt Ihr zweimal hintereinander (das zweite Mal von der Plattform auf der anderen Seite des Weges). Ihr solltet auf flachem Terrain landen, von dem aus Ihr den Jadedrachen sehen könnt. Um aus dieser prekären Lage wieder heil herauszukommen, solltet Ihr beim Rückweg darauf achten, nicht nur zu springen, sondern Euch auch festzuhalten. Nur so kann die Leiter ohne größere Blessuren erreicht werden.

Secret 3: Der Golddrache

Sobald Ihr den Raum mit den Spitzen betretet, seht Ihr nach links, um eine verdächtige Textur an der Wand zu erkennen. Klettert an dieser Stelle nach oben, um den Absatz darüber zu erreichen. Hier liegt auch schon der lange gesuchte Golddrache in greifbarer Nähe.

Level 14: Der Eispalast

Langsam aber sicher nähert sich „Tomb Raider II“ nun seinem finalen Höhepunkt. Und so ist es auch nicht weiter verwunderlich, daß Ihr Euch nun ordentlich anstrengen müßt, um weiterzukommen. Trotzdem ist die Bewältigung des Eispalastes kein Akt der Unmöglichkeit – obwohl Ihr schon zu Beginn die Schreie der Yetis registriert. Der Level ist um einen großen Showdown herum angesiedelt – dem Kampf mit dem Bewacher des Talion. Wenn Ihr ordentlich Granaten eingesammelt habt, kann dieser Schurke schnell besiegt werden. Dafür erwartet Euch gleich zu Beginn des Levels eines der herausforderndsten Puzzles im ganzen Spiel.

Schlüssel/Puzzle	Ort	Verwendungszweck/Lösung
Tibetanische Maske 1	Im Käfig über dem Pool.	Erklimmt die Leiter über den Stacheln und springt anschließend nach hinten. Öffnet die Tür unter dem Pool.
Tibetanisch	Im Pool am Fuße	Verwendet die Maske 2 des Gletschers. um den Yetiraum zu öffnen.

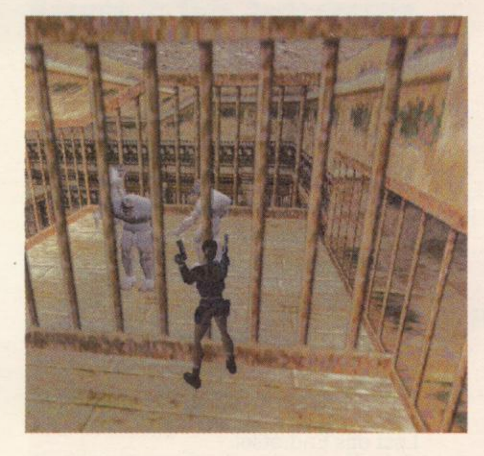
Secret 1: Der Golddrache

Nachdem Ihr den Klotz gerade in den langen, schmalen Käfig geschoben habt... Doch bevor wir es verraten – wie wär’s denn erst einmal mit einem kleinen Hinweis? Denkt an die Maschinenpistolen, an Laras erstes Abenteuer und ihren Sprung ins Leere. Genau, ein unsichtbarer Weg führt vom ersten Absatz zu der Säule mit dem Golddrachen. Habt Ihr diesen Weg allerdings bereits entdeckt, werdet Ihr durch Laras größten Respekt belohnt.



Secret 2: Der Steindrache

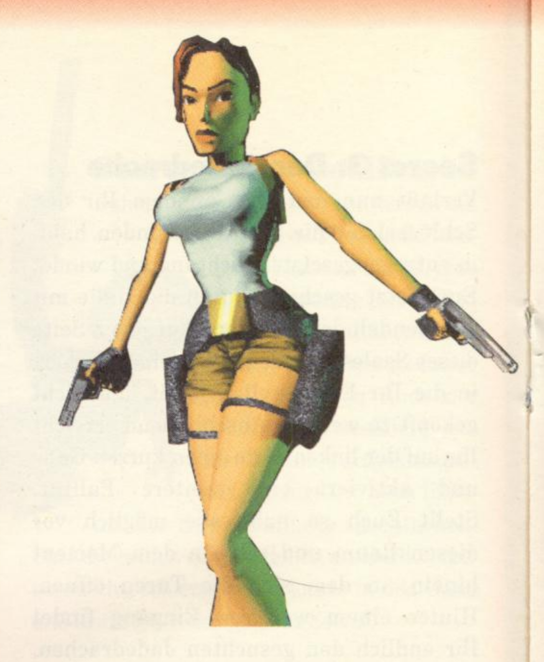
In der dunklen Passage rechts von der Höhle, kurz nachdem Ihr den Yeti erledigt und die Fackeln bei dem Block gefunden habt, erwartet Euch der Steindrache. Ihr könnt ihn von dem äußeren Bereich aus – neben der Stelle, an der der Yeti ins Gras gebissen hat – erkennen. Entzündet eine Fackel, um zu herauszufinden, daß Ihr über eine Rampe nach vorne springen müßt, um das gute Stück einsacken zu können.



Secret 3: Der Jadedrache

Über den vier Kacheln (in der Richtung, aus der die Fässer kamen) könnt Ihr in den abschüssigen Schacht springen. Vorsicht: Ein letztes Faß kann Euch den Erkundungsspaziergang verderben. Sobald Ihr Euch auf den Vorsprung hochzieht, müßt Ihr nach hinten springen. Darauf folgt ein Sprung nach links, um dem Faß zu entgehen. Kehrt zu dem abschüssigen Gang zurück und nehmt den Jadedrachen an Euch. Um aus dem Loch wieder herauszukommen, steigt Ihr die Leiter hoch und springt rückwärts, damit Ihr die flache Stelle an der Kante des Eisfeldes erreichen könnt.

Schlüssel/Puzzle	Ort	Verwendungszweck/Lösung
Tibetanische Maske	Auf einem Block in der Nähe des Levelbeginns – nachdem Ihr hochgestiegen seid.	Paßt in die Fassung, die sich auf dem Fußweg in der Nähe der Brücke befindet.
Gong – Hammer	Unter dem geschmolzenem Eis.	Zum Schlagen des Gongs, der die Tore des Eispalasts öffnet.
Talion	Innerhalb des Eispalastes.	Sobald Ihr den Talion einsammelt, erscheint der Wächter.



Level 15: Tempel des Xian

Der Tempel des Xian ist die Krönung des Spiels – und zu allem Übel scheint das Level grenzenlos zu sein. Zwar ist erst der nachfolgende Kampf um den Dolch des Xian der eigentliche Showdown, die Tempelanlage ist aber auch nicht zu verachten: Das ausgefallene Leveldesign wird nur noch von den knackigen Puzzles überboten.

Secret 1: Der Golddrache

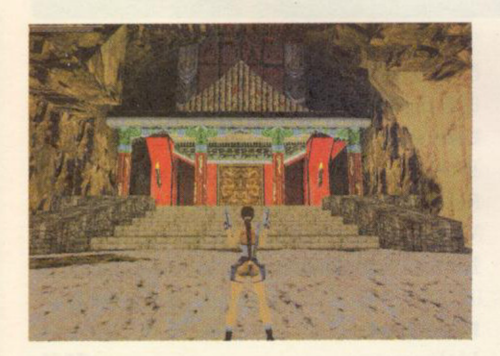
In dem weiten Tunnel, in dem Ihr auf den Pool mit der starken Strömung zurutscht, springt Ihr zunächst rückwärts. In der Luft müßt Ihr eine kleine 90°-Drehung vollführen. Während Ihr zurückrutscht, greift Ihr nach der Kante vor dem Wasserfall. Hangelt Euch dann nach links und zieht Euch schließlich zum Golddrachen hoch.

Secret 2: Der Steindrache

Um den Absatz mit dem Steindrachen zu erreichen – in der großen Kammer, in die Ihr über die Leiter im Pool am Anfang des Levels gelangt – hangelt Ihr Euch nach rechts den Riß entlang. Auf demselben Weg kommt Ihr danach auch wieder zurück, um an der Seite der großen Kammer weiterzugehen.

Secret 3: Der Jadedrache

Von der flachen Oberfläche, die sich auf der eckigen Struktur gegenüber der großen Drachenstatue befindet, springt Ihr zu den weißen Ziegeln. Rutscht diese hinunter, wobei Ihr nach vorne, in Richtung des Sprungbrettes, blickt. Wenn Ihr oben seid und Euch auf der Plattform gegenüber des Jadedrachens postiert habt, rennt Ihr nach vorne, springt und zieht Euch hoch, um den Drachen zu bekommen. Springt anschließend wieder zurück, um auf wieder der eckigen Struktur zu landen.



Level 16: Die schwimmenden Inseln

Bald habt Ihr es geschafft! Ihr müßt lediglich die mächtigsten Gegner im ganzen Spiel besiegen und ein paar knallharte Puzzles lösen. Doch keine Angst: Mit den nachfolgenden Tips wird das Ganze um ein Vielfaches einfacher!

Secret 1: Der Jadedrache

Nachdem Ihr die mystischen Schilder innerhalb der Struktur aufgesammelt habt, sucht Ihr den flachen Stein, der sich auf der Insel in Richtung des Baumes befindet. Springt nach vorne und zieht Euch hoch. Der Drache gehört Euch.

Secret 2: Der Steindrache

Von der Brücke aus, die zu der verschlossenen Tür fuhrt, könnt Ihr den Steindrachen in einer kleinen Nische auf der linken Seite erkennen. Hinter dem Baum am anderen Ende der Brücke befindet sich eine Öffnung. Dreht Euch mit dem Rücken zur Öffnung und bewegt Euch seitlich so weit nach links wie möglich. Geht weiter nach hinten und springt dann rückwärts. Ihr landet in einem Tunnel, der Euch direkt zum Steindrachen führt. Um dort wieder herauszukommen, stellt Ihr Euch auf das ebene Stück rechts neben der Tunnelöffnung. Dreht Euch so weit herum, daß Ihr genau in die Ecke hüpfen könnt. Mit dem Rücken zur Wand solltet Ihr mit einem Sprung sicher oberhalb der Rutschbahn landen. Am Ende des Tunnels müßt Ihr nur noch über den kleinen Abgrund vor der Öffnung springen.

Secret 3: Der Golddrache

Das letzte Geheimnis! Ganz am Ende des Levels, kurz vor der Seilbahnfahrt, zieht Ihr an der Kiste (nur einmal!). Springt von hier aus zu den Felsen auf der linken Seite. Lauft entlang des Vorsprungs nach rechts und springt über die Lava hinweg in die quadratische Mulde. Dreht Euch um und hüpft mit Anlauf in den Tunnel unterhalb des Vorsprungs. Um zurückzukommen, springt Ihr mit Anlauf zur Klippe neben der quadratischen Mulde und haltet Euch daran fest. Zieht Euch hoch und springt nach hinten, um wieder auf dem Vorsprung zu landen. Falls Ihr die Kiste bewegt habt, könnt Ihr vorwärts springen und nach dem Vorsprung greifen, auf dem Ihr zuvor gestanden habt.



Der Kampf gegen den Drachen

Der Drache ist ein verdammt schwerer Gegner. Wie Ihr Euch sicher vorstellen könnt, kann er Feuer speien. Und wenn Ihr ihm zu nahe kommt, zertrampelt er Euch einfach. Zwar gibt es im Kampf gegen den Drachen keinen wirklichen Trick, aber einige Strategien, die normalerweise zum Erfolg führen: Der Drache kann sich nicht allzu schnell herumdrehen. Nutzt diese Tatsache. Obwohl Ihr ihm nicht zu nahe kommen dürft, könnt Ihr an ihm vorbeilaufen, eine Rolle machen und wieder zurück zur gegenüberliegenden Seite rennen.

– Nutzt die großen Säulen als Deckung.
– Löscht die Flammen im wassergefüllten Bereich. Außerdem findet Ihr unter Wasser einige Uzi-Magazine (sie sind in diesem Fall die wirklich beste Waffe) sowie ein Paar große Medi-Packs.
– Versucht woanders aufzutauchen, um den Drachen zu verwirren.
– Beobachtet die Wasseroberfläche: Wenn Euch der Drache ins Visier nimmt, speit er das Feuer stets von oben auf Euch. Gerade jetzt aufzutauchen, ist allerdings keine besonders gute Idee.

Liegt der Drache erst einmal am Boden, besteht der Trick darin, ihn nicht mehr aufstehen zu lassen. Rennt zur blutig roten Bauchwunde des Drachens und zieht den Dolch heraus, bevor das Biest womöglich erneut auf die Beine kommt.

Wenn der Drachen erst zu einem Schatten seines früheren Selbst reduziert wurde, müßt Ihr nur noch aus der Höhle entkommen, bevor alles in sich zusammenstürzt. Rennt also durch das Tor, und dann einfach geradeaus durch den Tunnel bis zum Levelausgang. Und das war es dann auch schon fast......

Epilog: Home Sweet Home

Kann eine Superheldin wie Lara nicht mal einen Moment lang ihre Ruhe haben? Glücklicherweise habt Ihr den Schlüssel zum Waffenschrank im Falle eines Notfalls wie diesem immer in Reichweite: Er ist Teil Eures Inventars. Der Waffenschrank befindet sich übrigens direkt neben dem Bett. Kümmert Euch im Vorgarten um die ankommenden Gauner – am besten mit der Schrotflinte und dem riesigen Vorrat an Schrotpatronen aus dem Waffenschrank.

Nachdem Ihr das Haus durch die Vordertür verlassen habt, geht Ihr links um das Gebäude herum. Zündet eine oder zwei Fackeln an, um die bösen Buben ausfindig zu machen. Ihr werdet den Boß erkennen, sobald Ihr ihn seht. Sobald Ihr diese Type erledigt habt, ist die Zeit für eine Ruhepause endlich gekommen.

F1 Racing Simulation

Direkt von den Ubi-Soft-Entwicklern hier die ersten Einstellungen für die F1 Racing Simulation. Damit dürftet Ihr auf der Jagd nach den besten Rundenzeiten gut bedient sein. Weitere heiße Tips in der nächsten PP!

Rennen: Estoril

Team: Ferrari
Pilot: Michael Schumacher

Abtrieb
Heckflügel : 8°
Frontflügel : 9°

Getriebe
1. Gang (Übersetzungsverhältnis) : 18
2. Gang (Übersetzungsverhältnis) : 25
3. Gang (Übersetzungsverhältnis) : 31
4. Gang (Übersetzungsverhältnis) : 38
5. Gang (Übersetzungsverhältnis) : 43
6. Gang (Übersetzungsverhältnis) : 47

Lenkung
Einschlagswinkel : 22°

Bremsen
Vordere Bremsbalance : 54 %
Hintere Bremsbalance : 46 %

Federhärte
Links vorne : 75 %
Rechts vorne : 75 %
Links hinten : 62 %
Rechts hinten : 62 %
Vorderer Drehstabilisator : 40 %
Hinterer Drehstabilisator : 47 %

Bodenfreiheit
Vorne : 70 mm
Hinten : 70 mm

Stoßdämpfer
Dämpfer links vorne : 37 %
Dämpfer rechts vorne : 37 %
Dämpfer links hinten : 25 %
Dämpfer rechts hinten : 25 %
Dämpfer-Rückstoß links vorne : 67 %
Dämpfer-Rückstoß rechts vorne : 67 %
Dämpfer-Rückstoß links hinten : 50 %
Dämpfer-Rückstoß rechts hinten : 50 %

Radsturz
Radsturz links vorne : –7°
Radsturz rechts vorne : –7°
Radsturz links hinten : –7°
Radsturz rechts hinten : –7°

Stoßbegrenzer
Stoßbegrenzer links vorne : 0 mm
Stoßbegrenzer rechts vorne : 0 mm
Stoßbegrenzer links hinten : 0 mm
Stoßbegrenzer rechts hinten : 0 mm

Motor
Drehzahlbegrenzer : 16604 U/min

Reifen
Typ Slick D



Benzin
Tankfüllung beim Start : 5 l
Anzahl der Boxenstops : 0

Rennen: Buenos-Aires

Team: Ferrari
Pilot: Michael Schumacher

Abtrieb
Heckflügel : 12°
Frontflügel : 12°

Getriebe
1. Gang (Übersetzungsverhältnis) : 19
2. Gang (Übersetzungsverhältnis) : 25
3. Gang (Übersetzungsverhältnis) : 31
4. Gang (Übersetzungsverhältnis) : 38



5. Gang (Übersetzungsverhältnis) : 42
6. Gang (Übersetzungsverhältnis) : 46

Lenkung
Einschlagswinkel : 20°

Bremsen
Vordere Bremsbalance : 55 %
Hintere Bremsbalance : 45 %

Federhärte
Links vorne : 75 %
Rechts vorne : 75 %
Links hinten : 62 %
Rechts hinten : 62 %
Vorderer Drehstabilisator : 40 %
Hinterer Drehstabilisator : 47 %

Bodenfreiheit
Vorne : 70 mm
Hinten : 70 mm

Stoßdämpfer
Dämpfer links vorne : 40 %
Dämpfer rechts vorne : 40 %
Dämpfer links hinten : 30 %
Dämpfer rechts hinten : 30 %
Dämpfer-Rückstoß li. vorne : 80 %
Dämpfer-Rückstoß rechts vorne : 80 %
Dämpfer-Rückstoß links hinten : 65 %
Dämpfer-Rückstoß rechts hinten: 65 %

Radsturz
Radsturz links vorne : –7°
Radsturz rechts vorne : –7°
Radsturz links hinten : –6°
Radsturz rechts hinten : –6°

Stoßbegrenzer
Stoßbegrenzer links vorne : 0 mm
Stoßbegrenzer rechts vorne : 0 mm
Stoßbegrenzer links hinten : 0 mm
Stoßbegrenzer rechts hinten : 0 mm

Motor
Drehzahlbegrenzer : 16702 U/min

Reifen
Typ Slick C

Benzin
Tankfüllung beim Start : .... 5 l
Anzahl der Boxenstops : 0

Rennen: Barcelona

Team: Ferrari
Pilot: Michael Schumacher

Abtrieb
Heckflügel : .... 12°
Frontflügel : .... 13°

Getriebe
1. Gang (Übersetzungsverhältnis) : 19
2. Gang (Übersetzungsverhältnis) : 25
3. Gang (Übersetzungsverhältnis) : 31
4. Gang (Übersetzungsverhältnis) : 38
5. Gang (Übersetzungsverhältnis) : 42
6. Gang (Übersetzungsverhältnis) : 46

Lenkung
Einschlagswinkel : .... 20°

Bremsen
Vordere Bremsbalance : .... 55 %
Hintere Bremsbalance : .... 45 %

Federhärte
Links vorne : .... 75 %
Rechts vorne : .... 75 %
Links hinten : .... 62 %
Rechts hinten : .... 62 %
Vorderer Drehstabilisator : .... 40 %
Hinterer Drehstabilisator : .... 47 %

Bodenfreiheit
Vorne : .... 70 mm
Hinten : .... 70 mm

Stoßdämpfer
Dämpfer links vorne : .... 37 %
Dämpfer rechts vorne : .... 37 %
Dämpfer links hinten : .... 30 %
Dämpfer rechts hinten : .... 30 %
Dämpfer-Rückstoß links vorne : ..... 75 %
Dämpfer-Rückstoß rechts vorne : .... 75 %
Dämpfer-Rückstoß links hinten : .... 60 %
Dämpfer-Rückstoß rechts hinten : ... 60 %

Radsturz
Radsturz links vorne : .... –7°
Radsturz rechts vorne : .... –7°
Radsturz links hinten : .... –6°
Radsturz rechts hinten : .... –6°

Stoßbegrenzer
Stoßbegrenzer links vorne : . . . . 0 mm
Stoßbegrenzer rechts vorne : . . . . 0 mm
Stoßbegrenzer links hinten : . . . . 0 mm
Stoßbegrenzer rechts hinten : . . . . . . 0 mm

Motor
Drehzahlbegrenzer : . . . . .16551 U/min

Reifen
Typ Slick C

Benzin
Tankfüllung beim Start : . . . . 5 l
Anzahl der Boxenstops : 0

Rennen: Hockenheim

Team: Ferrari
Pilot: Michael Schumacher

Abtrieb
Heckflügel : . . . . 2°
Frontflügel : . . . . 2°

Getriebe
1. Gang (Übersetzungsverhältnis) : 18
2. Gang (Übersetzungsverhältnis) : 26
3. Gang (Übersetzungsverhältnis) : 33
4. Gang (Übersetzungsverhältnis) : 42
5. Gang (Übersetzungsverhältnis) : 48
6. Gang (Übersetzungsverhältnis) : 52

Lenkung
Einschlagswinkel : . . . . 18°

Bremsen
Vordere Bremsbalance : . . . . 55 %
Hintere Bremsbalance : . . . . 45 %

Federhärte
Links vorne : . . . . .75 %
Rechts vorne : .75 %
Links hinten : . . . . .62 %
Rechts hinten : .62 %
Vorderer Drehstabilisator : . . . . 50 %
Hinterer Drehstabilisator : . . . . 55 %

Bodenfreiheit
Vorne : . . . . 70 mm
Hinten : . . . . 70 mm

Stoßdämpfer
Dämpfer links vorne : . . . . 37 %
Dämpfer rechts vorne : . . . . 37 %
Dämpfer links hinten : . . . . 25 %
Dämpfer rechts hinten : . . . . 25 %
Dämpfer-Rückstoß links vorne : . . . . . 67 %
Dämpfer-Rückstoß rechts vorne : . . . . 67 %
Dämpfer-Rückstoß links hinten : . . . . 50 %
Dämpfer-Rückstoß rechts hinten : . . . 50 %

Radsturz
Radsturz links vorne : . . . . –7°
Radsturz rechts vorne : . . . . –7°
Radsturz links hinten : . . . . –6°
Radsturz rechts hinten : . . . . –6°

Stoßbegrenzer
Stoßbegrenzer links vorne : . . . . .0 mm
Stoßbegrenzer rechts vorne : . . . . . . .0 mm
Stoßbegrenzer links hinten : . . . . . . .0 mm
Stoßbegrenzer rechts hinten : . . . . . .0 mm

Motor
Drehzahlbegrenzer :
. . . . 16604 U/min

Reifen
Typ Slick C

Benzin
Tankfüllung beim Start : . . . . 5 l
Anzahl der Boxenstops : 0

Rennen: Hungaroring

Team: Ferrari
Pilot: Michael Schumacher

Abtrieb
Heckflügel : . . . . 15°
Frontflügel : . . . . 15°

Getriebe
1. Gang (Übersetzungsverhältnis) : 17
2. Gang (Übersetzungsverhältnis) : 23
3. Gang (Übersetzungsverhältnis) : 29
4. Gang (Übersetzungsverhältnis) : 35
5. Gang (Übersetzungsverhältnis) : 40
6. Gang (Übersetzungsverhältnis) : 44

Lenkung
Einschlagswinkel : . . . . 21°

Bremsen
Vordere Bremsbalance : . . . . 55 %
Hintere Bremsbalance : . . . . 45 %

Federhärte
Links vorne : . . . . 77 %
Rechts vorne : . . . . 77 %
Links hinten : . . . . 64 %
Rechts hinten : . . . . 64 %
Vorderer Drehstabilisator : . . . . 45 %
Hint. Drehstabilisator : . . . 53 %

Bodenfreiheit
Vorne : . . . . 70 mm
Hinten : . . . . 70 mm

Stoßdämpfer
Dämpfer links vorne : . . . . 37 %
Dämpfer rechts vorne : . . .37 %
Dämpfer links hinten : . . . . 25 %
Dämpfer re.hinten : . . . . . . 25 %
Dämpfer-Rückstoß li. vorn : 67 %
Dämpfer-Rückstoß re. vorn: 67 %
Dämpfer-Rückstoß li.hinten: 50%
Dämpfer-Rückstoß re.hinten:50 %

Radsturz
Radsturz links vorne : . . . . –7°
Radsturz rechts vorne : . . . . –7°
Radsturz links hinten : . . . . –6°
Radsturz rechts hinten : . . . . –6°

Stoßbegrenzer
Stoßbegrenzer links vorne : . . . . 0 mm
Stoßbegrenzer rechts vorne : . . . . 0 mm
Stoßbegrenzer links hinten : . . . . 0 mm
Stoßbegrenzer rechts hinten : . . . . . . 0 mm

Motor
Drehzahlbegrenzer : . . . . 16595 U/min

Reifen
Typ Slick C

Benzin
Tankfüllung beim Start : . . . . 5 l
Anzahl der Boxenstops : 0

Na dann viel Spaß beim Kurvendrehen! Weitere Einstellungen, die Euch vielleicht Eurem Sieg etwas näherbringen, verraten wir Euch in unserer nächsten Ausgabe.

Incubation komplett gelöst

Andreas Lerch aus Haag hat Blue Bytes rundenbasierte Platoon-Strategie erfolgreich abgeschlossen. Damit Ihr Euch effizienter der Aliens erwehren könnt, solltet Ihr Euch seine taktischen Ratschläge nicht entgehen lassen...

Allgemeine Tips:

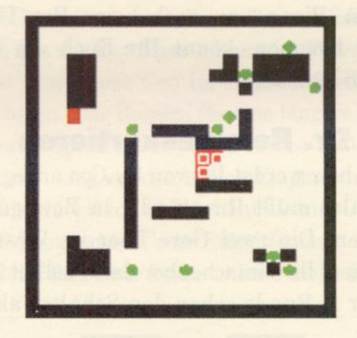
– Oft speichern
– Lest zusätzlich die Tips im Missionsbriefing durch
– Achtet darauf, daß möglichst keiner Eurer Soldaten das Zeitliche segnet, denn diese sind nur schwer mit unerfahrenen Rekruten zu ersetzen
– Falls doch einmal ein neuer Rekrut gebraucht wird, sind die Eintrittspunkte ideale Übungsmöglichkeiten, da jeder zerstörte Gegner Erfahrungspunkte und im Endeffekt auch Talentpunkt bringt. Diese können dort, entweder mit einer Advanced Combat Gun oder einer Standard Assault ausgerüstet, einen Gegner nach dem anderen zerstören, ohne daß sie einen Schuß Munition verbrauchen.
– Stellt sicher, daß Euer Platoon immer nach dem neuesten Stand der Technik ausgerüstet ist.
– In späteren Missionen sollte das Servosystem und das Munitionspack die Standardausrüstung für jeden Marine sein.
– Wenn Ihr versucht, einen Raum oder irgend etwas hinter einer Tür einzunehmen oder bloß mal nachzusehen, was Sache ist, ist es am sinnvollsten, wenn Ihr drei Soldaten vor diese Tür stellt. Laßt diese zuerst ausruhen, dann können sie mit der ersten Einheit die Tür öffnen. Ihr solltet danach mit allen Einheiten evtl. auf Gegner schießen und mit der letzten Einheit die Tür wieder schließen.

Legende: Missionsbeschreibungen:

	Farben	Bewegungspunkte
Ray'Ther		5
Gore'Ther		2
Ee'ther		6
Dec'Ther		7
Ray'Coo		Jetpack
Squee'Coo		3/5
Pyr'Coo		4
Cy'Coo		1
War'Coo		1
Objekt		
Bewegbares Objekt		
Startpunkt		
Zielpunkt		
Waffenkiste		
Eintrittspunkte		
Höhere Ebene		
Equipmentkiste	5 2 1	
techn. Talent		
Talent für leichte und schwere Waffen		
Konditionspunkt	2	

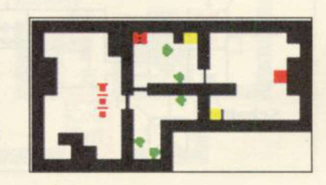
01: Hallen Sichern

Die ganze Mission besteht daraus, daß Ihr Euch mit der Hilfe des Defensivmodus´ langsam an die Gegner herantastet. Dabei sollte Eure Gruppe möglichst zusammenbleiben.



02: Eine weitere Halle

Nehmt – wie oben beschrieben – in aller Ruhe die ersten zwei Räume ein. Am letzten Raum sollte alles sehr schnell gehen, denn dann öffnen sich die beiden Eintrittspunkte. Dringt so schnell wie möglich in den Raum ein, wobei mindestens ein Marine mit dem Defensivmodus absichern sollte.

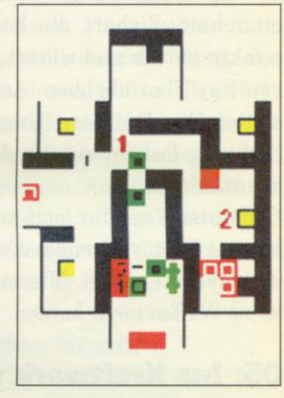


Schließt die Tür hinter Euch und sichert mit zwei Soldaten den Lüftungsschacht. Mit dem dritten geht Ihr im großen Bogen zum Zielpunkt.

Hinweis: Jetzt könnt Ihr zum ersten Mal in diesem Spiel zwischen zwei Missionen wählen. Ich empfehle die zweite Mission, weil sie etwas leichter ist und außerdem gleich zwei neue Soldaten zu Euch stoßen.

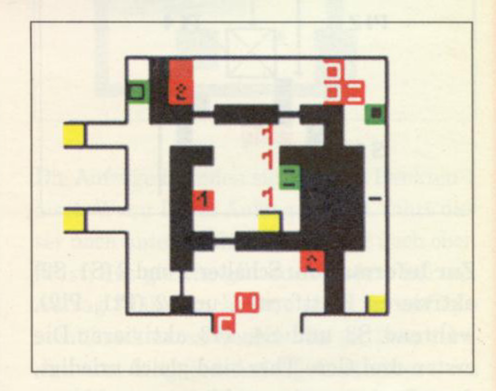
03/1: Weg zum Kraftwerk

Schickt Euer neues Platoonmitglied gleich die Mitte der Karte zu Punkt 1. Dort sollten auch gleich zwei andere Einheiten hingehen. Die letzte laßt Ihr einfach bei Punkt 2 stehen. Verschiebt nun die Tonnen und kämpft Euch zum Zielpunkt vor (mit dem Flammenwerfer können sie hier gut absichern). Sollte es trotzdem einmal eng werden, kann Euch der Defensivmodus aus der Patsche helfen, und gelingt Euch diese Mission trotzdem nicht, kann es daran liegen, daß Ihr zuerst Euer Platoon richtig ausbauen müßt.

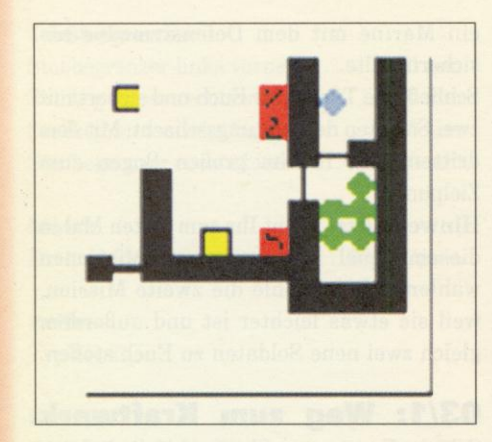


03/2: Straßenkampf

Nachdem Ihr die Tonne verschoben und die Tür im Südwesten geschlossen habt, sollten zuerst alle Einheiten in die Mitte der Karte



vordringen. Wenn Ihr die Punkte 1 mit Euren besten Marines besetzt habt, könnt Ihr die anderen zwei zu den Equipmentkisten schicken, die aber zum Ende der Mission zurückkommen sollten, weil es dann eng werden kann.

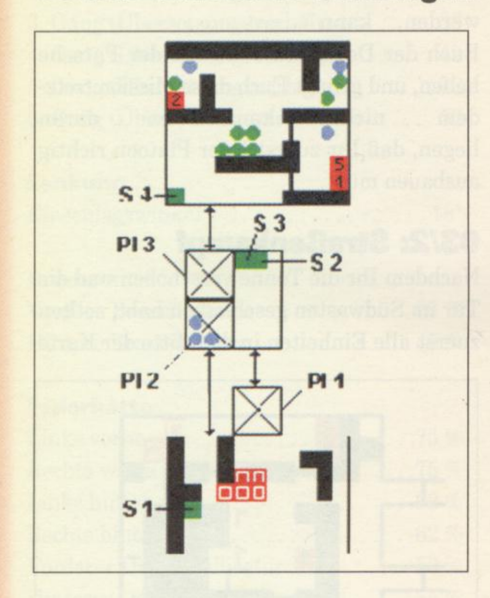


04: Das Portal

Das ganze Kunststück besteht darin, daß Ihr den ersten Raum so schnell wie möglich einnehmt. Sichert die beiden Eintrittspunkte gut ab und wartet, bis die Wellen von Ray´Ther abebben. Am dritten Raum solltet Ihr den Gore´Ther in irgendeine Richtung locken, um ihn dann von hinten zu attakieren.

Hinweis: Wenn Ihr jetzt noch Talentpunkte übrig habt, verwendet diese jetzt, denn in den nächsten drei Missionen könnt Ihr keine Waffen mehr kaufen.

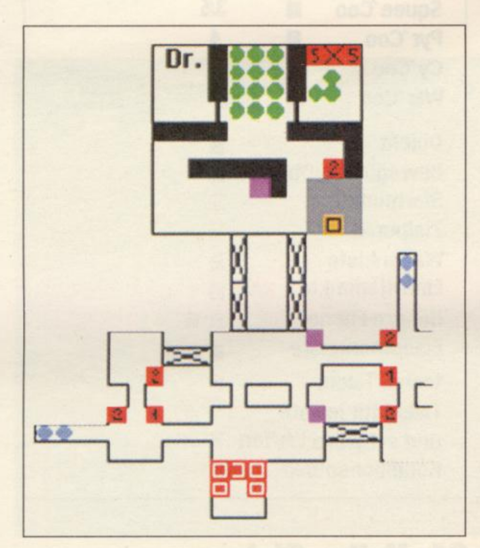
05: Ins Kraftwerk vordringen



Zur Information: Schalter 1 und 2 (S1, S2) aktivieren Plattform 1 und 2 (Pl1, Pl2), während S3 und S4, Pl3 aktivieren.Die ersten drei Gore´Ther sind gleich erledigt, denn Ihr könnt sie von hinten attackieren, wenn Ihr alle außer einen auf Pl1 schickt und den Schalter betätigt. Wenn Ihr nun weiter vorgerückt seid, vernichtet die heranrückenden Ray´Ther und erobert den Raum links von ihnen. Dann besetzt Ihr die Punkte 1 und 2, damit sich die heranrückenden Gore´Ther für eine Seite entscheiden müssen und der andere in ihrem Rücken liegt. Sollte ein Gore´Ther in seiner Ecke verharren, schickt einfach einen Lockvogel.

06: Dr. Reich suchen

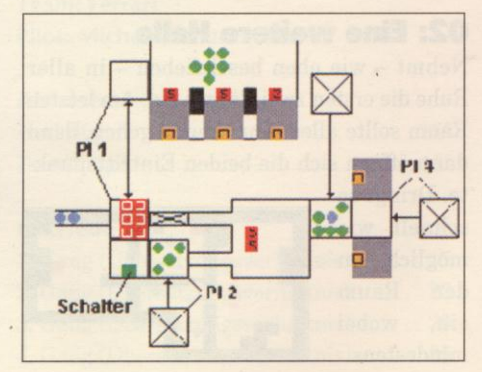
Während der ganzen Mission müßt Ihr Euer Platoon immer in Bewegung halten, denn sonst werdet Ihr vom Cy´Coo angegriffen, der immer auf die vorherige Position, auf der ein Soldat gestanden hat, schießt. Die zwei Gore´Ther im Osten solltet Ihr auf die morsche Brücke rechts von Euch locken. Wenn beide darauf stehen, bricht sie



zusammen. Die anderen zwei Gore´Ther solltet Ihr auf herkömmliche Weise vernichten. Danach könnt Ihr in den Defensivmodus gehen, um auch den Cy´Coo zu zerstören. Wenn nun noch keine Ray´Ther mehr kommen, könnt Ihr Euch um die Kisten kümmern.

07: Dr. Reich eskortieren

Auch hier werdet Ihr von Cy´Coo angegriffen, also müßt Ihr ständig in Bewegung bleiben. Die zwei Gore´Ther im Westen ignoriert Ihr einfach, aber dafür solltet Ihr in der 2. Runde schon den Schalter akti-

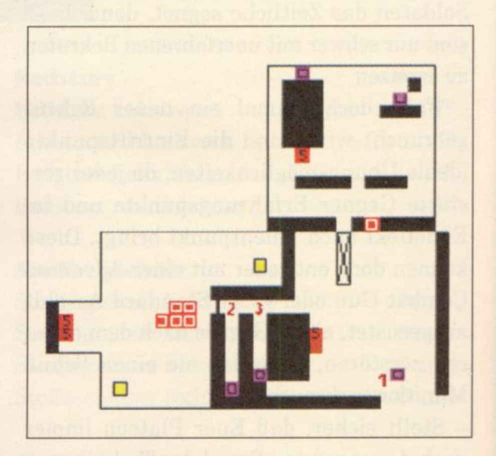


vieren. Vorher können noch ein Flammenwerfer und zwei leichte Einheiten auf Plattform 1 verbleiben. Wenn Ihr nun den Schalter umstellt, bewegen sich alle Plattformen zu den angezeichneten Stellen. Noch in Runde 2 vernichtet Ihr alle Ray´Ther auf Platform 2. Danach bewegt Ihr Euch so schnell wie möglich nach Osten, um nicht von dem Gore´Ther eingesperrt zu werden. Sind alle Ray´Ther vernichtet, wendet Ihr Euch den Kisten zu. Holt Eure Einheiten im Norden durch den Schalter wieder ab und bewegt alle Einheiten zu Plattform 4.

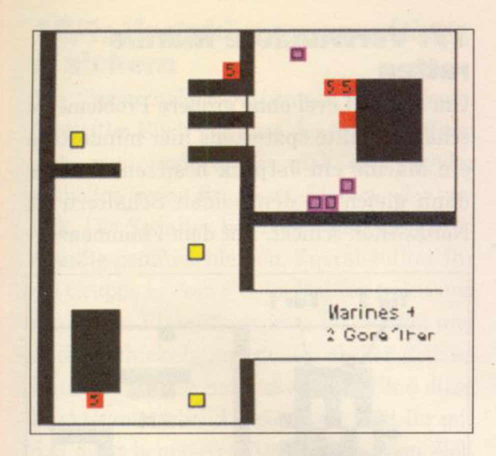
Hinweis: Hier könnt Ihr wieder aus zwei Missionen auswählen. Von dieser Entscheidung hängt auch ab, welche der beiden neunten Missionen Ihr spielt. Intressanter ist die erste Wahl, weil sie Euch immerhin ermöglicht, von der Mauer aus zu schießen.

8/1: Zur Garnison vorrücken

Auf die zwei Kisten im Westen werdet Ihr wohl verzichten müssen, denn aus den Eintrittspunkten kommen so viele Ray´Ther, daß der Kistenfinder nur wenig Überlebenschancen hat. Auf die Mauer könnt Ihr einen Marine mit Sniper Rifle oder Heavy Machine Gun stellen, der dann gleich den Squee´Coo bei Position 1



beschießen sollte. Die anderen Einheiten müssen nun schnell durch die Tür eindringen, solange sie nicht auf den Punkten 2 und 3 stehen, können ihnen die Squee´Coo jedoch nichts anhaben. Schließt die Tür hinter Euch und vernichtet die Squee´Coo in Eurer Nähe. Der Mauerschütze sollte nur helfen, wenn er eine Sniper Rifle hat, denn der Streufaktor der der Machine Gun ist zu groß, so daß Eure eigenen Marines Schaden erleiden könnten. Bei den anderen Squee´Coo ist es sinnvoll, wenn Ihr immer mit ein paar Einheiten gleichzeitig angreift.

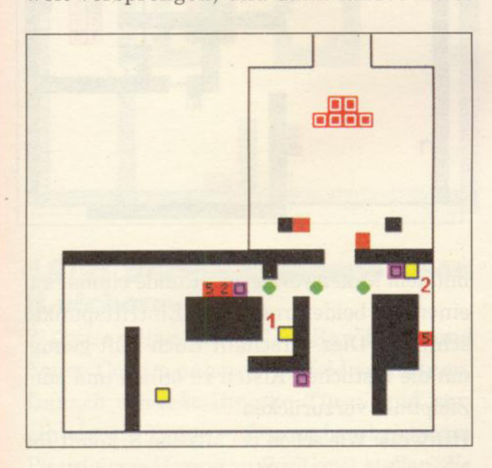


9/1: Zur Garnison A

Nach der ersten und zweiten Runde wirft ein Flugzeug Minen vom Himmel und behindert Euer Vorankommen. Die zwei Gore´Ther lassen sich leicht abhängen, und durch die Minen vernichten sie sich sozusagen selbst. Kommen sie Euch doch zu nahe, könnt Ihr sie immer noch mit dem Flammenwerfer etwas aufhalten. Die Eintrittspunkte jagt Ihr nun der Reihe nach hoch, dann könnt Ihr in Richtung Zielpunkt marschieren. Die Türen sollten geöffnet, der Gegner beschossen und die Türen dann wieder geschlossen werden. Sind die Squee´Coo nun nicht mehr im Blickfeld, braucht Ihr nur einen Schritt nach vorn gehen, schießen, und wieder zurückgehen.

8/2: Den zweiten Angriffskeil führen

Die zwei Gore´Ther am Anfang sind kein Problem. Ihr könnt Eure Marines etwas weit versprengen, und dann landet meist



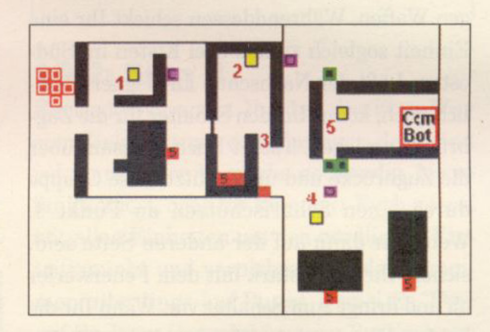
zwangsläufig einer hinter ihnen. Die vier Squee´Coo (Ihr müßt nur drei vernichten) sind schon etwas schlauer postiert. Bei allen vier gilt, daß, bevor Ihr einen Schuß abgeben laßt, die Männer vernünftig postiert, um Euren Gegnern möglichst selten eine Gelegenheit zum Schießen zu lassen.

9/2: Zur Garnison B

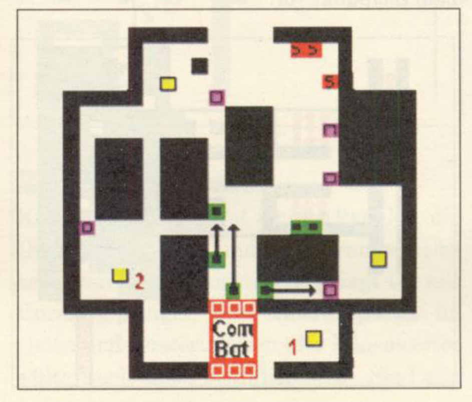
Die drei Ray´Ther vor und hinter Euch laßt Ihr einfach in die Minen tappen, danach solltet Ihr Euer Team in zwei Gruppen spalten und die beiden Squee´Coo links und rechts neben dem Eingang möglichst in einer Runde vernichten. Danach teilt Ihr Euer Squad wieder in einen Flammenwerfer, der bei Position 1 absichert, in Harvey und eine Begleitperson für den Luftschacht bei 2 sowie Fernschützen für den Squee´Coo auf. Der letzte Eintrittspunkt ist nur noch Formsache.

10: Vor der Garnison

In dieser Mission braucht Ihr viel Munition, also seht zu, daß möglichst viele Eurer Marines mit einem Munitionspack ausgerüstet sind. Die ersten zwei Eintrittspunkte solltet



Ihr möglichst schnell zerstören und dann Durchgang 3 mit dem Flammenwerfer blockieren, um Euch ein wenig Atem zu verschaffen. Danach zerstört schnell den Squee´Coo und blockiert mit dem Flammenwerfer größere Teile des Eintrittspunktes bei Punkt 4. So kann Harvey schnell auf die andere Seite wechseln und den Eintrittspunkt zerstören, während die anderen Einheiten sich um die Ray´Ther kümmern. Vernichtet jetzt den Squee´Coo im Norden, nutzt die nächsten paar Runden für eine längere Regenerationsphase und postiert Eure Einheiten taktisch klug vor den beiden Eingängen. Vernichtet möglichst in einer Runde alle Gegner und dringt schnell zum Eintrittspunkt vor, so daß die Ray´Ther keine Chance mehr haben.



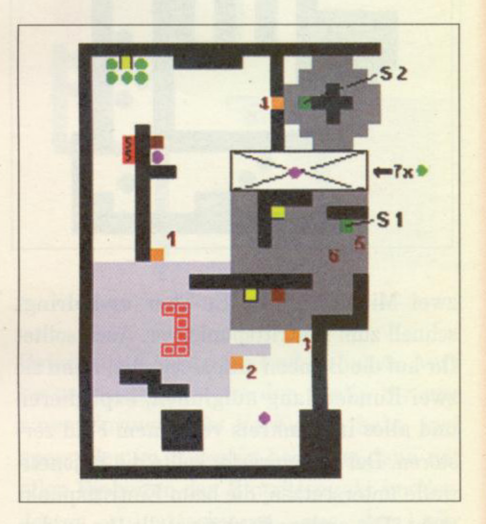
11: Eroberung der Garnison

Geht mit Harvey gleich zu Punkt 1 und zerstört den dortigen Eintrittspunkt. Gleichzeitig verschiebt Ihr die Kisten wie eingezeichnet und rückt mit Euren Marines schon mal vor. Mit den ComBot vernichtet Ihr anfangs alle erreichbaren Squee´Coo und widmet Euch dann vor allem Eintrittspunkt 2. Wenn alle Squee´Coo vernichtet sind, kümmern sich alle anderen Einheiten um die Eintrittspunkte und machen sie für Harvey Ray´Ther-frei.

12: Das Loch

Am Anfang warten in dieser Mission sieben Ray´Coo, und aus dem Loch ist auch noch für Nachschub gesorgt. Das Hauptziel in dieser Mission sind jedoch die beiden Al´Coo, und wenn Ihr einen Minenwerfer habt, könnt Ihr mit jeweils ca. zwei Minen den ersten schnell besiegen. Solltet Ihr keinen Minenwerfer besitzen, müßt Ihr den ersten mit dem Flammenwerfer einsperren und mit dem ComBot zerstören. Auch solltet Ihr den Durchgang im Norden für den Al´Coo durch die Kiste versperren, um für die Kisten und dem ComBot Zeit zu gewinnen.

13: Unter der Stadt

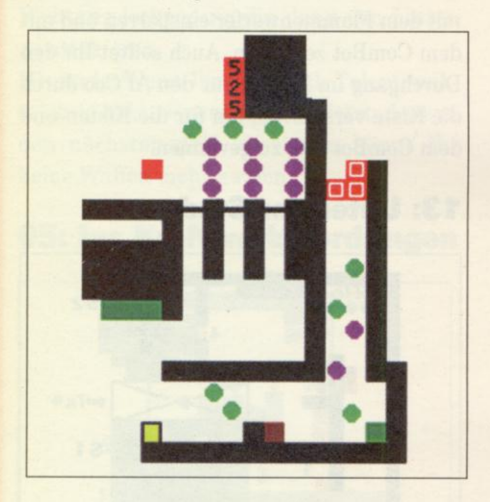


Die Aufzüge befinden sich bei den Punkten 1 bis 4. Wenn Ihr in Aufzug 1 steht, fährt dieser nach unten, während Aufzug 2 nach oben fährt; das gleiche gilt auch anders herum. Aufzug 3 fährt nach oben, wenn Ihr auf ihm steht, nach unten wenn er frei ist. Schalter 1 aktiviert hingegen Aufzug 4. Schalter 2 ist das Missionsziel. Zuerst sollten drei Marines mit dem Aufzug 1 und zwei Marines (Flammenwerfer und leichte Einheit) mit dem Aufzug 2 nach unten fahren, während der sechste Marine die drei im Norden unterstützt. Der Flammenwerfer nimmt sich sofort den Ee´Ther vor, und beide begeben sich mit Auf-

zug 3 nach oben. Dort sichert der Flammenwerfer gleich ab und besorgt sich neue Munition, wenn es nötig ist. Dannach kämpfen sich beide nach Punkt 5 durch, wo sie durch den Flammenteppich bei Punkt 6 geschützt sind. Die anderen kümmern sich derweil um die ständig herankommenden Ray´Ther und die zwei Ee´Ther. Sobald Ihr diese einigermaßen dezimiert habt, solltet Ihr Euch zum Eintrittspunkt vorkämpfen, wo nun ein Marine mit seiner Bajonettwaffe gut absichern kann, die anderen zwei kümmern sich nun noch um die Kisten und um Schalter 2.

14: Heizungen

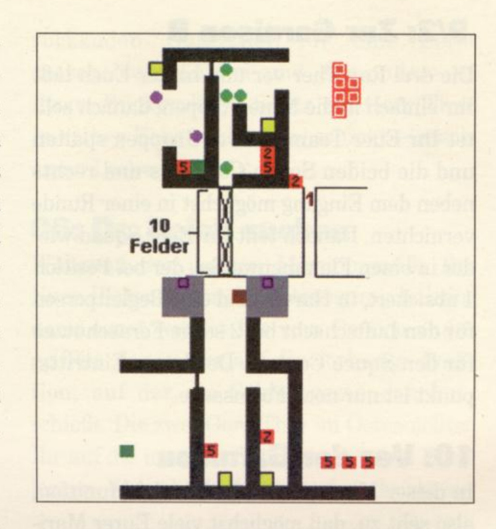
Hier könnt Ihr nur drei Marines einsetzen, also solltet Ihr möglichst einen Minenwerfer, einen Marine mit Bajonettwaffe und einen weiteren Marine mit Maschinengewehr einsetzen. Es ist auch sehr nützlich, wenn einer einen Banner tragen würde. Zuerst werft Ihr



zwei Minen vor die Ee´Ther und dringt schnell zum Eintrittspunkt vor. Auch solltet Ihr auf die Bomben aufpassen, die, wenn sie zwei Runden lang aufglühen, explodieren und alles im Umkreis von einem Feld zerstören. Der Minenwerfer sollte die Bajonettwaffe unterstützen, die beim Eintrittspunkt steht. Die andere Einheit stellt Ihr zu den drei Schaltern und öffnet die Tür, bei deren Zugang die Bomben schon sehr stark aufglühen. In der nächsten Runde schließt Ihr die Tür wieder und das wiederholt das solange, bis es keine Gegner mehr hinter den Türen gibt. Öffnet dann alle Türen und dringt mit dieser Einheit zum Zielpunkt vor.

15: Über die Zugbrücke

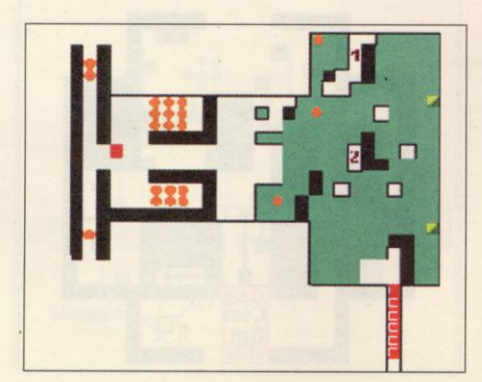
Eine entscheidende Rolle spielt hier am Anfang der Minenwerfer, denn mit ihm könnt Ihr die beiden Squee´Coo und die beiden Ee´Ther durch Minnen bzw. Granaten vernichten. Danach sichert Ihr den ersten Ein-



trittspunkt durch eine Bajonettwaffe ab und vernichtet die anderen Gegner durch die übrigen Waffen. Währenddessen schickt Ihr eine Einheit sogleich zu den drei Kisten im Südosten. Läßt der Nachschub an Gegnern endlich nach, könnt Ihr den Schalter für die Zugbrücke umlegen. Tastet Euch langsam über die Zugbrücke und unterstützt diese Gruppe durch einen Scharfschützen an Punkt 1. Wenn Ihr dann auf der anderen Seite seid, sichert Ihr Euch stark mit dem Feuerwerfer ab und dringt zum Schalter vor. Wenn Ihr die beiden Kisten noch öffnen wollt, müßt Ihr jedoch sehr geschickt vorgehen.

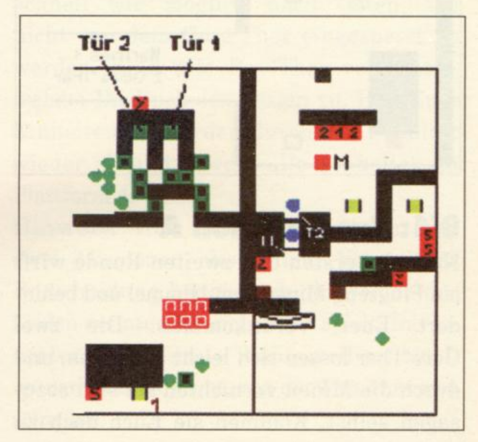
16: Das Nest

Die beiden Inkubationsröhren wirken wie eine Mischung aus Eintrittspunkt und Cy´Coo, während der grüne Schleim Euch ein paar Konditionspunkte abzieht. Da sich die Röhren aber jederzeit zerstören lassen, sollten sie kein wirklich großesProblem darstellen. Die nördliche zerstört Ihr mit dem Minenwerfer (ca. 4 bis 5 Schuß), den südlichen greift Ihr mit dem Flammenwerfer an (ca. 10 Schuß). Sind beide Röhren vernichtet, stellt Ihr einen Scharfschützen auf Position 1, um die versteckten Dec´Ther anzugreifen und sichert bei Punkt 2 ab. Sind alle Dec´Ther zerstört, rückt Ihr mit einer Person zum Zielpunkt vor.

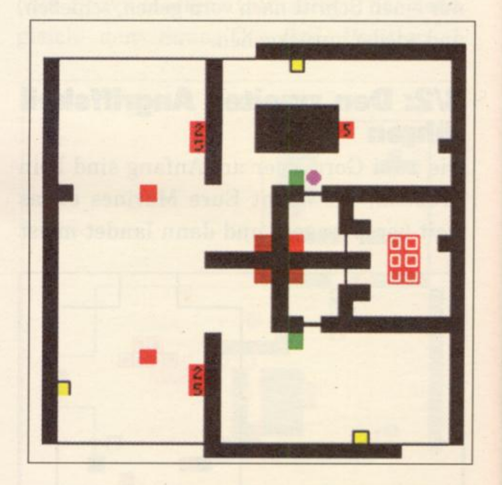


17: Verwundete Marine retten

Um diesen Level ohne größere Probleme zu schaffen, sollte spätestens hier mindestens ein Marine ein Jetpack besitzen, den Ihr dann gleich zu den beiden Schaltern im Nordwesten schickt. Mit dem Flammenwer-



fer blockiert Ihr den Eintrittspunkt bei Punkt 1 und schickt die anderen in Richtung Zielpunkt. Legt vor den Türen Minen, um Euch die Ee´Ther schnell aus dem Weg zu schaffen (welcher Schalter zu welcher Tür gehört, entnehmt Ihr am besten der Karte). Danach könnt Ihr durch die Munitionskisten



mit dem Minenwerfer jede Runde einmal auf einen der beiden restlichen Eintrittspunkte schießen. Dies verschafft Euch Luft genug, um die restlichen Kisten zu öffnen und zum Zielpunkt vorzurücken.

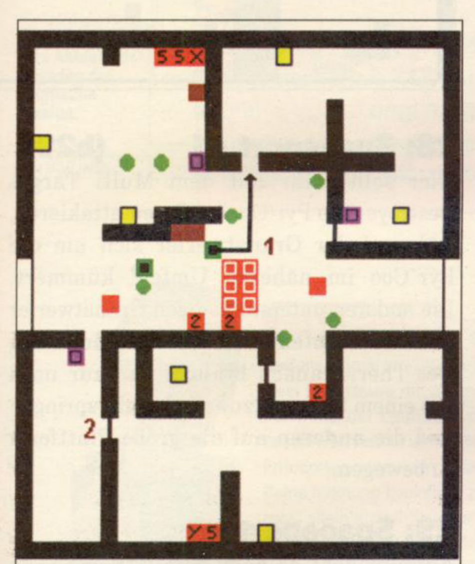
Hinweis: Wie schon bei Mission 8, könnt Ihr hier zwischen zwei Missionen wählen. Wenn Ihr Euch für Verteidungspositions A entscheidet, ist dieser zwar erheblich schwieriger, aber auch zu empfehlen, da Ihr zwischen den Missionen zu einem „Hidden Area" vordringen könnt, um dort Euer Platoon mit Explosionspacks und einem MTD aufzurüsten.

18/1: Verteidigungsposition A sichern

Die Türen haben bestimmte Funktionen. Stellt Ihr Euch vor eine der Türen, öffnen sich zwei andere, die sich erst wieder schließen, wenn Ihr diesen Platz wieder verlaßt. Die Schalter bewirken, daß die Türen ständig geöffnet bleiben. Zuerst solltet Ihr die Gruppe in zwei gleiche Hälften teilen und sie zu den Eintrittspunkten im Norden und Süden schicken, aus denen ab der dritten Runde Ray´Ther herauskommen. Sind diese Punkte ausreichend abgesichert, geht Ihr mit den nicht benötigten Einheiten zu den Zielpunkten. Achtet jedoch besonders auf den westlichen Eintrittspunkt, aus dem immer wieder Ee´Ther kommen.

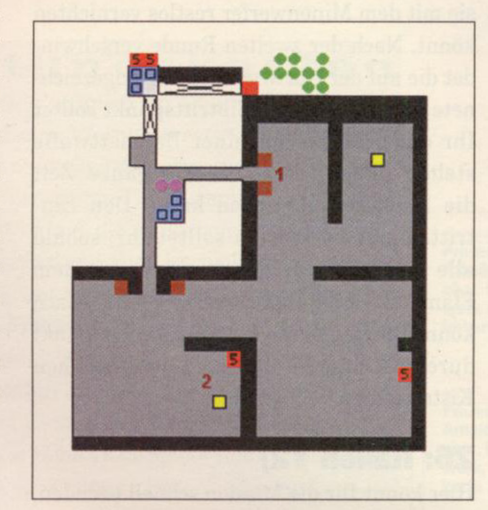
19/1: Stege A

Zerstört mit Euren starken Waffen zuerst die Pyr´Coo, dann die Ee´Ther. Währenddessen solltet Ihr Euch mit Euren Springern schnellstens zum Zielpunkt bewegen, da sich dort in Runde 5 ein Eintrittspunkt öffnet. Später könnt Ihr auch mit Euren Einheiten an diesem Eintrittspunkt unendlich üben.



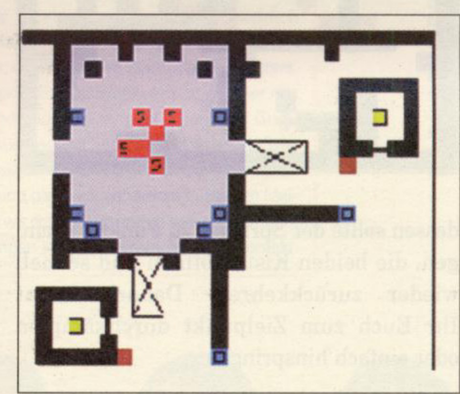
18/2: Verteidigungsposition B sichern

Zuerst solltet Ihr die Ray´Ther und Squee´Coo im näheren Umfeld vernichten. Danach schließt Ihr alle Türen und verschiebt die Tonne auf ihren beschriebenen Platz (einen Marine an Position 1 stellen, die Tonne zu ihm verschieben, dann weiter auf den vorgesehenen Platz). Nun braucht Ihr Euch nur noch um die beiden zusätzlichen Eintrittspunkte kümmern. Einen Springer solltet Ihr auch zu den Kisten im Norden schicken. Falls Ihr zusätzlich noch die Kisten im Süden öffnen möchtet, empfiehlt es sich, einen Springer dorthin zu schicken, wobei dieser von Punkt 2 und vom Minenwerfer aus unterstützt werden sollte.



19/2: Steg B

Entweder versucht Ihr den direkten Weg zum Zielpunkt mit dem Springer, dazu sind jedoch mehrere Versuche notwendig, bis es funktioniert, oder Ihr kümmert Euch zuerst mit allen Einheiten um den nördlichen Eintrittspunkt und vernichtet ihn, dabei kommen allerdings auf Punkt 1 zwei Ee´Ther auf Euch zu. Danach kümmert Ihr Euch um den Luftschacht bei Punkt 2, bei dem Ihr Euch andauernd der Pyr´Coo erwehren müßt. Es wird wahrscheinlich nötig sein, mit dem Springer auf Punkt 2 zu gehen und darauf zu hoffen, daß er die nächste Runde überlebt, denn dann könnt Ihr den Eintrittspunkt zerstören und wieder aus Schußreichweite springen. Der Rest ist dann nur noch Formsache.



20: Statuenpark

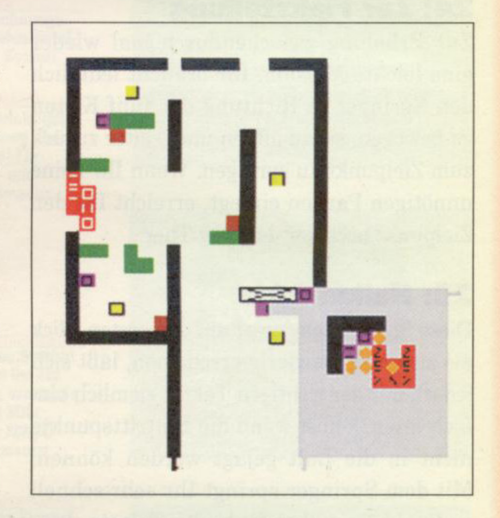
Kümmert Euch zuerst um die Pyr´Coo, die Ihr mit dem MTD und dem Granatwerfer zerstören solltet. Zusätzlich springt Ihr mit Eurem Springer zum Eintrittspunkt im Osten und zerstört diesen (der Minenwerfer sollte Euch dabei behilflich sein). Sind alle Pyr´Coo vernichtet, marschiert Ihr geschlossen zum Eintrittspunkt im Westen und macht ihn ebenfalls dicht. Jetzt braucht Ihr nur noch die Kisten öffnen und zwei Soldaten auf die Zielpunkte stellen.

21: Vor dem Lazarett

Wenn Ihr nicht gerade zwei Soldaten mit Jetpacks habt, werdet Ihr wohl auf die meisten Kisten verzichten müssen. Während der gesamten Mission tauchen aus den Eintrittspunkten und auf der ganzen Karte verteilt Dec´Ther auf. Euren Minenwerfer schickt Ihr mit einer Eskorte nach Südwesten, während sich die anderen Einheiten um die Dec´Ther und die Luftschächte kümmern.

22: Wohnblöcke #1

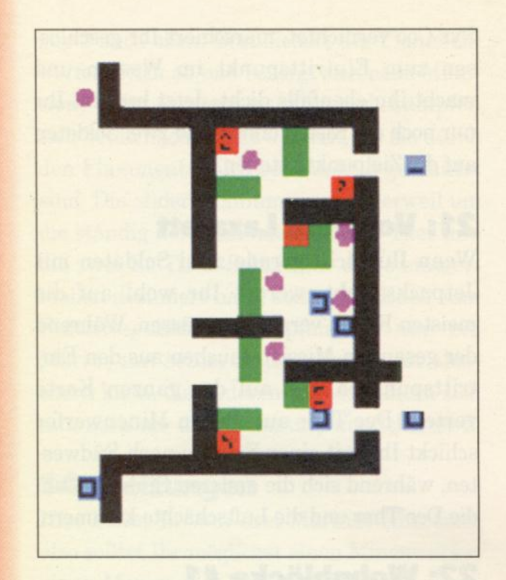
Zerstört zuerst alle sichtbaren Gegner und macht die beiden Eintrittspunkte neben ihnen dicht. Währenddessen springt Ihr mit zwei Springern zu den Eintrittspunkten im



Osten, um diese in die Luft zu jagen, kurz bevor sie geöffnet werden. Falls Ihr nur einen Springer zur Verfügung habt, jagt zuerst den im Südosten hoch, um dann mit allen Einheiten den Eintrittspunkt im Nordosten zu attackieren, aus dem nur Squee´Coo kommen. Springt dann in die Nähe zum Zielpunkt, damit sich die Gegner dort aus ihren Verstecken trauen, und attakiert sie mit dem Minenwerfer.

23: Wohnblöcke #2

Zuerst zerstört Ihr die beiden Ziele auf beiden Seiten des Eingangs, wobei Ihr während des ganzen Spiels den Ee´Ther gut Minen vor die Füße legen könnt, während die Pyr´Coo ein schönes Ziel für den MTD abgeben. Verharren ein paar Gegner auf ihren Plätzen, können sie mit Hilfe des Springers herausgelockt werden.



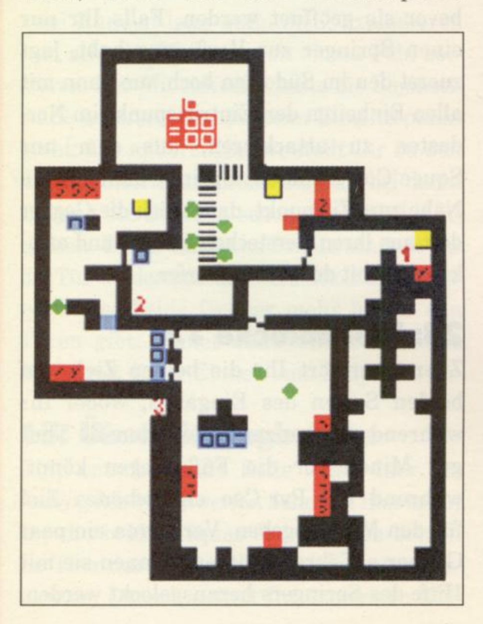
Am Schluß solltet Ihr einen Ee´Ther mit einem Flammenwerfer festnageln, um alle Kisten öffnen zu können.

24: Zur Flakstellung

Zur Erholung zwischendurch mal wieder eine leichte Mission. Ihr braucht lediglich den Springer in Richtung der fünf Kisten zu bewegen, sie zu öffnen und weiter zurück zum Zielpunkt zu springen. Wenn Ihr keine unnötigen Pausen einlegt, erreicht Ihr den Zielpunkt noch vor den Ray´Ther.

25: Hallen #1

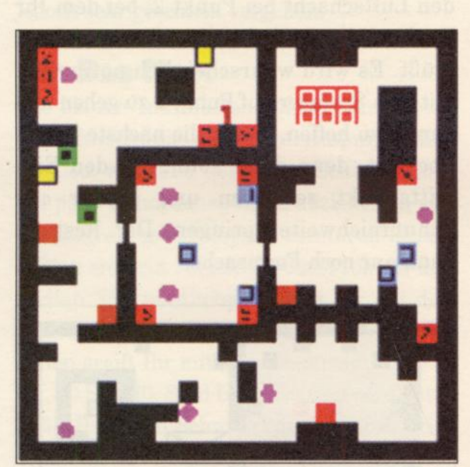
Diese Mission mag zwar auf den ersten Blick als ziemlich schwierig erscheinen, läßt sich jedoch mit der richtigen Taktik ziemlich einfach lösen, selbst wenn die Eintrittspunkte nicht in die Luft gejagt werden können. Mit dem Springer springt Ihr sehr schnell zu Punkt 1, um dort die beiden Talente abzuholen, bevor aus dem Eintrittspunkt



Ray`Ther herauskommen. Springt mit ihm gleich weiter zu den Punkten 2 und 3, so daß sich die Pyr´Coo heraustrauen, und Ihr sie mit dem Minenwerfer restlos vernichten könnt. Nach der zweiten Runde verschwindet die auf der Karte gestrichelt eingezeichnete Mauer. Bei dem Eintrittspunkt solltet Ihr einen Mann mit einer Bajonettwaffe stehen haben, damit er die ganze Zeit die Ray´Ther abwehren kann. Den Eintrittspunkt im Westen solltet Ihr, sobald alle Gegner vernichtet wurden, mit dem Flammenwerfer einfach verriegeln. Danach könnt Ihr mit Euren Leuten zum Zielpunkt durchmaschieren und alle verbliebenen Kisten öffnen.

26: Hallen #2)

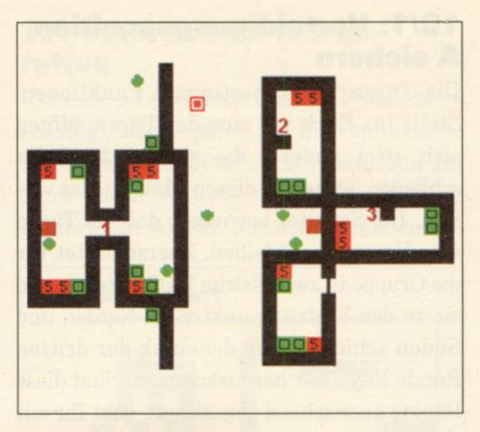
Hier könnt Ihr die Mission schnell beenden, indem Ihr einfach mit dem Springer nach Süden zum Zielpunkt springt (mit genügend Abstand zu den Ee´Ther), wobei die großen Tonnen kein Hindernis sind. Falls Ihr jedoch noch alle Kisten öffnen möchtet, zerstört Ihr mit dem Multi Target Destroyer die Gegner der ersten beiden Räume und sichert mit leichten Einheiten den zweiten Raum ab, da jetzt ein paar Runden lang Dec´Ther von der Decke fallen. Während-



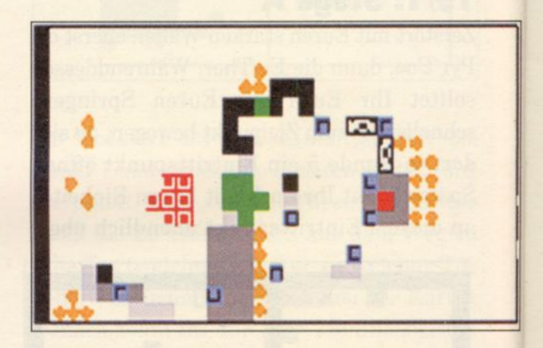
dessen sollte der Springer zu Punkt 1 springen, die beiden Kisten öffnen und schnell wieder zurückkehren. Danach könnt Ihr Euch zum Zielpunkt durchkämpfen oder einfach hinspringen

27: Rutherfords Solomission

Vernichtet zuerst die vier Ray´Ther, die nicht in den Räumen eingeschlossen sind, da diese sonst lästig werden könnten. Danach springt Ihr zu den Punkten 1 bis 3. Dort solltet Ihr mit den Gegnern Sichtkontakt aufnehmen und sie möglichst ausradieren. Sollten dennoch Geg-



ner übrig bleiben, die Waffen überhitzen, springt Ihr einfach aus dem Raum und laßt Euch von den Pyr´Coo ein wenig jagen. Achtet auf jeden Fall darauf, daß Euch die Munition nicht ausgeht.



28: Spaceport #1 (b29)

Hier solltet Ihr mit dem Multi Target Destroyer die Pyr´Coo im Osten attakieren, während der Granatwerfer sich um die Pyr´Coo im näheren Umfeld kümmert. Die anderen unterstützen den Granatwerfer und vernichten die herankommenden Dec´Ther. Danach braucht Ihr nur noch mit einem Springer zum Zielpunkt springen und die anderen auf die große Plattform zu bewegen.

29: Spaceport #2

Anfangs geht es noch gemühtlich zu, da die paar Dec´Ther sind keine große Behinderung sind und das Ziel jetzt in erreichbarer Nähe scheint. Befinden sich Eure Soldaten jedoch erst einmal auf den blauen Feldern, taucht der Endgegner auf. Im gleichen Moment werdet Ihr von allen Seiten von Dec´Ther angegriffen. Diesen Dec´Ther solltet Ihr mit gut verteilten leichteren Einheiten entgegentreten, während Ihr den Endgegner mit dem Multi Target Destroyer angreift und ihm ein paar Minen in die Laufrichtung werft. Dies sollte ihm dann endlich den Rest geben und Ihr könnt gemütlich die Abschlußsequenz genießen.

So werten wir!

Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung streng voneinander trennt.

Der Wertungskasten

Um so viel Information wie möglich im Überblick zu bieten, endet jeder Spieletest mit dem Wertungskasten, sozusagen als dickes Ende. Er faßt neben der Redaktionswertung (in Prozent) alle wichtigen Daten zum getesteten Titel zusammen. Beispielsweise legen viele Leser Wert auf die Information, ob ein Spiel und seine Anleitung in Deutsch zu haben ist, welchen Computer mit welcher Ausstattung wir empfehlen und unter welcher Hardwareausstattung es Probleme geben könnte. Wir weisen künftig mit einem kleinen Symbol darauf hin, ob das Spiel MMX oder 3Dfx **ausdrücklich** benötigt. Im neuen Wertungskasten haben wir uns auf die wichtigsten Daten konzentriert, Ausnahmen von der Regel wie reine DOS-Spiele oder reiner VGA-Grafikmodus findet Ihr ab sofort unter „Besonderheiten".

Name
Logo– so heißt das Spiel

Genre
Geschicklichkeit, Action, Adventure, Simulation, Rollenspiel, Sport, Strategie, Wirtschaft

Hersteller
Wer hat´s programmiert?

Schwierigkeit
Leicht, mittel oder schwer?

Preis
Purzelt erfahrungsgemäß immer.

Spieler
Wieviele?

Steuerung
Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun.

Besonderheiten
Extras und Eigenheiten

Spiel/Anleitung
Oft testen wir aus Aktualitätsgründen die englische Vesion.

Multiplayer
Ob und wie.

Name	Incubation: Time is running out
Genre	Strategie
Hersteller	Blue Byte
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 - 4
Steuerung	Maus
Besonderheiten	CD-Audio
Spiel	engl./dt.gepl.
Anleitung	engl./dt gepl.
Multiplayer	Internet/IPX

Mindestanforderungen
P133, 16 MB RAM, 4x CD, 4 MB Grafik SVGA

Empfohlen
P166, 16 MB RAM, 4x CD, 4 MB Grafik, 3Dfx

Grafik 87%
Sound 85%
Spielspaß

Solo	Multi
88%	90%

3Dfx

AB 18

Mindestanforderung
Prozessor, Arbeitsspeicher, CD-Laufwerk und Grafikkarte

Empfohlene Hardware
Prozessor, Arbeitsspeicher, Cd-Laufwerk, Grafikkarte

Grafik
Vielfalt? Hintergründe? Animation?

Sound
Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Spielspaß
Die wichtigste Wertung überhaupt! Für Solo- und Multimodus

Voraussetzung
Dieses Symbol findet Ihr nur dann, wenn ein Spiel 3Dfx (oder MMX) voraussetzt

Voraussetzung
Dieses Symbol findet Ihr immer, wenn wir der Meinung sind, daß das Spiel für Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet ist


Fritz Effenberger

SUPER

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests können sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort melden. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt, wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt. Bei halbseitigen Tests haben wir aus Platzgründen sowohl den Meinungskasten als auch die technischen Voraussetzungen auf das Notwendigste beschränkt.



So sieht er aus, der Power-Play-"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt´s erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (Werbung!!!)



Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht



Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, das nur für Kids ist.


Sascha Gliss
sg


Christian Peller
cis


Jan Binsmaier
jb


Maik Wöhler
mw

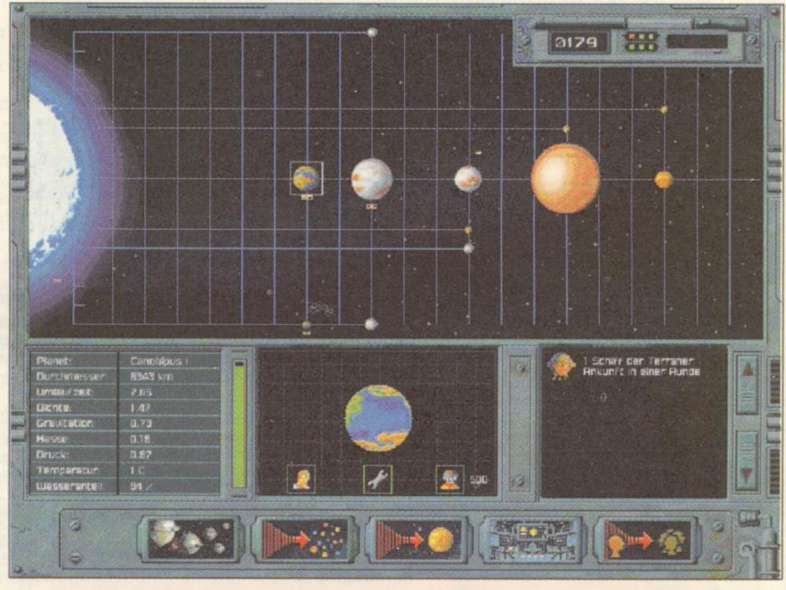

Ralf Müller
rm


tom schmidt
ts


Joe Nettelbeck
jn

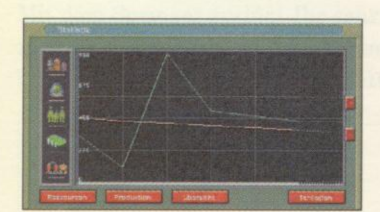
PERRY
Operation

Sonne, Mond und Sterne – Deutschlands berühmteste Space Opera erobert den Computer


Schematische Darstellung eines Sonnensystems



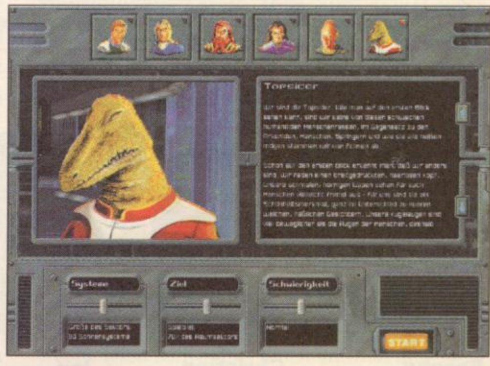
Das Diplomatie-Menü bietet nicht allzu viele Optionen


Die Statistik der wirtschaftlichen Entwicklung

Go East – dieses Motto galt für Perry Rhodan und seine Terraner in den Heften 150 bis 177. Durch diverse Zufälle stießen sie auf eine in der unerforschten Osthälfte der Galaxis beheimatete Rasse, die sogenannten Blues. FanPro und Spellbound haben aus diesem Background ein rundenbasiertes Strategical gemacht, bei dem es allerdings in erster Linie um die Kolonisierung der Eastside geht: Vertreter der sechs großen galaktischen Völker (Terraner, Arkoniden, Aras, Akonen, Springer und Topsider) sollen einen vorher festgelegten Prozentsatz aller Sonnensysteme mit mindestens einer Kolonie ausstatten – wer's zuerst schafft, hat gewonnen. Was das Spiel auf den ersten Blick gegenüber vergleichbaren Programmen wie „Master of Orion 2" oder „Pax Imperia" auszeichnet, ist die astrophysikalische Korrektheit. Das Universum besteht aus einem in alle Richtungen dreh- und zoombaren 3D-Sternhaufen, außerdem wirken die Planetensysteme zum ersten Mal in der Genregeschichte halbwegs realistisch. Halbwegs deshalb, weil die Monde meist wenig mit Physik zu tun haben, bieten doch etwa selbst Minibrocken Wasser, dichte Atmosphären und akzeptable Schwerkraftverhältnisse. Freilich sind Monde an sich ein weiteres Novum dieses Programms, weshalb wir uns nicht beschweren wollen.

Schaffe, schaffe, Häusle baue...

Je nachdem, wie weit man bereits vorgedrungen ist, verändern sich die Schwerpunkte dessen, was es zu tun gibt. Anfangs z.B. bearbeitet man nur seinen Heimatplaneten und verfügt über keine Informationen zu den übrigen bis zu 120 Sonnensystemen. Folglich wird gebaut! Das aber sollte man mit Überlegung tun, handelt es sich hier doch vielleicht um den diffizilsten Teilbereich des ganzen Spiels; zudem kann sich enorme Startvorteile verschaffen, wer dabei rationell vorgeht und Reibungsverluste vermeidet.
Generell berechnet der Computer zunächst (und in der Folge dann bei jeder weiteren Kolonie) eine Planetenoberfläche, die in Größe, Typ und einigen anderen Punkten variiert. Da gibt es fruchtbare Wald- und Wiesenwelten, Wüstenplaneten, leblose Einöd-Monde, heiße Magmahöllen


Würden Sie diesem Herrn ein Gebraucht-Raumschiff abkaufen?

RHODAN
Eastside





Eine gut ausgebaute Kolonie



Einzelne Bauwerke sind genau beschrieben

Die Navigation erfolgt durch Anklicken von Ziel und Schiff

und dergleichen mehr. Besiedlungsfähig sind sie grundsätzlich alle, wenn wir mal von den Gasriesen der Jupiter-Klasse absehen, aber die freundlicheren Welten bringen natürlich weitaus produktivere Kolonien hervor.
So oder so darf die Gegend nun (soweit sie aus ebenem Terrain besteht) zugepflastert werden. Interessant dabei, daß die gesamte Volkswirtschaft auf wenige Größen reduziert wurde: Bevölkerung, Lebensmittelproduktion, Leicht- und Schwerindustrie sowie Forschungszentren.

Diese fünf Eckpunkte bilden ein anfälliges Netzwerk aus gegenseitigen Abhängigkeiten. Wer etwa ständig neue Wohngebäude für seine Siedler in die Landschaft stellt, wird schnell vor dem Problem stehen, daß insbesondere Lebensmittel sowie leichtindustrielle Güter knapp werden und die Einwohnerschaft daher nicht mehr wächst, sondern schrumpft. Eine heikle Abwärtsspirale, aus der man nur unter Schwierigkeiten wieder herauskommt. Andererseits stößt die zu starke Fixierung auf Industrie oder Forschung genauso

PERRY RHODAN – WAS IST DAS?

Anno 1962 hatten Karl-Herbert Scheer (Insidern als „Handgranaten-Herbert" bekannt) und Walter Ernsting eine Sternstunde, als sie die SF-Heftserie „Perry Rhodan" für den Moewig-Verlag konzipierten. Die wöchentlich erscheinenden Romane begeisterten bald eine ganze Generation mit der Geschichte des unsterblichen Terraners und des Aufstiegs der Menschheit von einem unbedeutenden Völkchen zur galaktischen Großmacht. Kernpunkte des Konzeptes waren (und sind heute noch) drei Punkte: Strikter inhaltlicher Gehorsam gegenüber der Exposé-Factory, die konsequente Fortentwicklung eines Handlungszyklus´ zum Teil über Jahre hinweg, und ein Autorenteam aus fünf bis zehn Mitgliedern, die stilistisch (und auch qualitativ) deutlich unterscheidbare Hefte schreiben. So bietet PR für jeden etwas.
Im Laufe der Zeit erweiterte sich das Angebotsspektrum: Nachdrucke der älteren Hefte (z.T. in einer überarbeiteten Buchform, den sogenannten Silberbänden) versorgten jene, die erst später dazustießen, Taschenbücher verknüpften lose Enden aus den Heften, die Nebenserie „Atlan" wurde nach einigen Jahren wieder eingestellt, und auch sonst gab es etliche Brett- und Hörspiele durchaus fragwürdiger Qualität, ja, sogar ein Edeltrash-Kinofilm entstand in den 70er Jahren. Aus jüngerer Zeit sind besser gelungene Peripherie-Produkte wie etwa die PR-Trading-Cards von FanPro zu vermelden. Der enorme Erfolg der Silberbände führte in jüngster Zeit sogar dazu, daß die beiden eben beendeten Heftzyklen (1800 bis 1899) ebenfalls in Buchform nachgedruckt werden – der erste Band („Der zweite Mars erwacht", Bechtermünz Verlag, 304 Seiten, 19,80 Mark) ist bereits auf dem Markt, ein zweiter wird im April folgen.



Die PR-Palette: Heft, Taschenbuch, Silberband und die neuen Bücher zur aktuellen Handlung

ANGRIFF AUF ANDUNLA


Hier ein typischer Spielzug – drei terranische Kreuzer greifen eine Kolonie der Akonen an und nehmen sie problemlos ein


Anschließend gilt es, die neu gewonnene Siedlung per Transmitter mit wichtigen Gütern zu versorgen


Der akonische Gegenschlag läßt allerdings nicht auf sich warten – hier haben unsere Fernorter die herannahende Strafexpedition (gelbe Markierung) bereits ausgemacht


Die Akonen erweisen sich leider als überraschend stark. Schnell wird klar, daß die terranischen Schiffe dieser Flotte unterlegen sind – da hilft nur die sofortige Flucht.

an Grenzen, weil die vorhandenen Wohnungen nicht mehr für weiteres Personal ausreichen. Dies gilt jedenfalls, solange man nur über eine einzige Kolonie verfügt; später ist es dann in begrenztem Ausmaß durchaus möglich, eine Mangelsituation durch Lieferungen von anderen Welten auszugleichen, wo entsprechende Überschüsse bestehen.

Schließlich besteht ein nicht geringer Reiz darin, daß der vorhandene Platz stets begrenzt ist. Folglich wird man früher oder später dazu übergehen müssen, ältere Bauwerke abzureißen und durch neue, effektivere zu ersetzen. Was übrigens den erfreulichen Nebeneffekt hat, daß die Leute beschäftigt sind – sollte sich nämlich Arbeitslosigkeit in großem Ausmaß breitmachen, sinkt die Motivation der Sims insgesamt, und damit natürlich die Produktionsmenge. Auch auf diese Weise kann es schleichend zu gefährlichen Engpässen kommen!

Go East!

Natürlich schläft die Konkurrenz nicht, weshalb man möglichst bald dazu übergehen sollte, eine Werft sowie einen Raumhafen zu errichten – sobald beide Projekte abgeschlossen ist, darf der Spieler dann am Reißbrett seine ersten eigenen Schiffe entwerfen und bauen.

Wir empfehlen, zunächst zwei bis drei nur mäßig starke Siedler-Kähne vom Stapel zu lassen, da es unwahrscheinlich ist, daß sich ein Gegner in unmittelbarer Nähe befindet. Diese Schiffe können dann die Sonnen der Umgebung ansteuern und auf vielversprechenden Planeten ihre Landeeinheit absetzen, die zur Keimzelle der neuen Kolonie wird. Jeder Kolonisator verfügt nur über eine einzige dieser Landeeinheiten, kann sich jedoch jederzeit in die Werft gegeben und mit einer neuen ausgestattet werden.

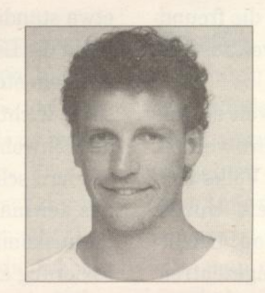
Das Handling dieser Tochtersiedlungen ist dem Belieben des Spielers anheimgestellt: Er kann sie in gewohnter Manier Runde für Runde sel-

ROBERT FELDHOFF, DER OBERSTE RHODANIST

Robert Feldhoff wurde 1962 geboren und stieß vor elf Jahren zum PR-Autorenteam. Seit 1996 bildet er zusammen mit dem schon wesentlich länger „im Dienst" befindlichen Ernst Vlcek die Exposé-Redaktion, d.h. er verfaßt kurze Konzepte der Romaninhalte, die zusammen mit eventuell erforderlichen Datenblättern an die einzelnen Autoren verschickt werden, die dann aus diesem Material das eigentliche PR-Heft schreiben. Wir haben Robert zu Gegenwart und Zukunft von Perry Rhodan befragt:

PP: In zwei Jahren, also pünktlich zur Zeitenwende, wird Heft 2000 erscheinen. Soll es danach weiter gehen? Und wenn ja, wie?

RF: Es soll, allerdings gibt es noch keine inhaltlichen Vorstellungen. Irgendwann dieses Jahr werden wir uns zusammensetzen müssen, um erste Ideen für die künftigen Handlungsstränge zu entwickeln. Fest steht inzwischen, daß wir auch nach Band 2000 bei der


Robert Feldhoff

Heftform bleiben werden.

PP: Das heißt, es war eine Umstellung auf das Buchformat im Gespräch?

RF: Nein, eher auf ein Zwischending, das wir Taschenheft nennen. Im übrigen verkaufen sich die Silberbände, also die in Buchform neu aufgelegten alten Hefte, ausgesprochen gut, und das seit vielen Jahren.

PP: Ist das der Grund, weshalb es jetzt auch die aktuellen Hefte ab 1800 in gebundener Form zu kaufen gibt?

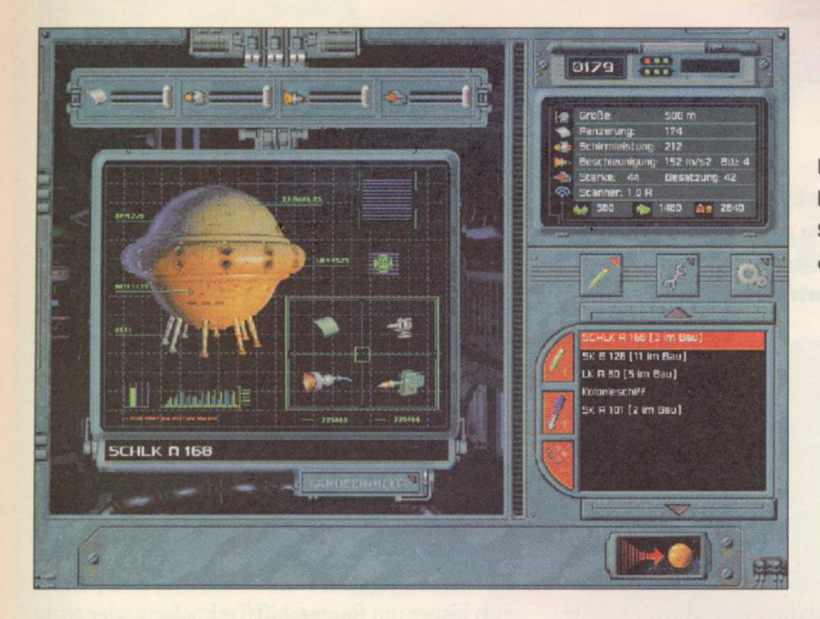
RF: Zum Teil. Mit den Silberbänden würden wir ja erst in 25 Jahren oder so auf den heutigen Stand der Dinge kommen. Es gibt aber noch einen Grund, nämlich die PR-Adventures, die ebenfalls genau diesen Zyklus zum Thema haben.

PP: Wie sieht es denn mit zukünftigen Vorhaben aus? Vielleicht eine Neuauflage des PR-Lexikons? Außerdem war vor einiger Zeit von einem Filmprojekt die Rede.

RF: Ein Lexikon ist zum Erscheinungstermin von Heft 2000 angedacht – allerdings wird es wohl nur noch als CD-ROM auf den Markt kommen. Was den Film angeht, so sind die Rechte seit Jahren an Eichinger verkauft – dort rührt sich bloß leider nichts, was uns nicht gerade freut. Schließlich starten wir jetzt mit den „PR Classics" eine neue Buchreihe, bei der es sich um eine Art themenbezogenes „Best of Perry" handelt.

PP: Und was macht das Autorenteam? Ist mal wieder frisches Blut in Sicht?

RF: Ja, aber dazu darf ich noch nicht mehr sagen...



Im Werftscreen lassen sich neue Schiffstypen entwerfen



Im Kampf markieren die grauen Felder die Bewegungsreichweite

ber managen, oder er sie einem Auto-Administrator überlassen, der zwar nicht allzu kontinuierlich, aber alles in allem recht verläßlich arbeitet.

Für gewöhnlich wird man früher oder später auf seine Dienste zurückgreifen, da die manuelle Steuerung von zehn, zwanzig oder noch mehr Niederlassungen sonst zur schweißtreibenden Fleißarbeit wird – und, weil man bald schon genug damit zu tun hat, Erkundungsschiffe durch die Weiten des Alls zu lenken.

Sobald die ersten Gegenspieler auf den Plan treten, geht es darum, wie das zunächst neutrale Vehältnis gestaltet wird. Von der augenblicklichen Kriegserklärung (wenn man sich militärisch im Vorteil wähnt oder einen Allierten um Unterstützung bitten kann) bis hin zu Verträgen und Handelsbeziehungen, ist alles möglich. Sollte es zu bewaffneten Auseinandersetzungen kommen, schaltet das Programm vor Beginn der nächsten Runde auf einen schematischen Kampfscreen um, wie er ähnlich auch bei „Master of Orion 2" verwendet wird. Allerdings geht es hier nicht so sehr um taktische Finessen (wie dort); stattdessen addiert sich die Ausstattung eines Schiffes in den Bereichen Panzerung, Bewaffnung usw. zu einem einzigen Stärkewert, der dann letzten Endes mit dem des jeweiligen Gegners verrechnet wird. Von größerer Einzelbedeutung wäre allenfalls noch der Antrieb, der darüber entscheidet, wie viele Felder pro Kampfrunde der Kreuzer ziehen kann. So oder so werden sich Rhodan-Puristen darüber freuen, daß die Schiffe den Originalbauweisen der



Auf der Sternenkarte sind alle von den Terranern besiedelten Sonnensysteme markiert – weiter im Innern des Haufens sind Forschungskreuzer unterwegs



Eine erst kürzlich besiedelte Eiswelt





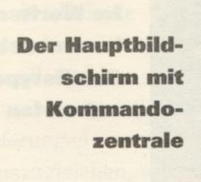
Fritz Effenberger

GUT

Endlich wieder einmal ein richtig komplexes Weltraum-Eroberungsspiel. Stundenlanger Aufbau der Kolonien, geduldiges Konstruieren der Raumschiffe – nach erfolgreicher Forschung – und schließlich der Kontakt zu fremden Zivilisationen, mit den bekannten Steigerungen: Diplomatie, Handel und Krieg. In der Gesamtübersicht kann ich sagen, daß es mir Spaß gemacht hat, „Operation Eastside" zu spielen. Wer aber keine Ahnung von der Perry-Rhodan-Serie hat, dürfte etwas schwerer Zugang finden. Und im Direktvergleich mit dem „Klassenbesten" der galaktischen Eroberungsspiele, nämlich Master Of Orion II, fällt der Unterschied dann schon klar ins Auge. Steuerung, Spieltiefe bzw. Langzeitmotivation und vor allem die Übersichtlichkeit, sind im Original doch um einiges besser ausgefallen. Und auch die – schwer bestimmbare – „Atmosphäre" des ganzen Spiels ist merklich weniger dicht und spannend als im SimTex-Klassiker, was sich letztendlich im Spielspaß niederschlägt. Das alles könnte ja in einem „Teil 2" der Rhodan-Strategiegeschichte aufgeholt werden.

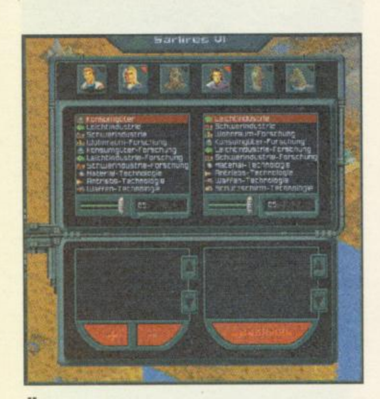


Am Anfang war die Erde wüst und leer...



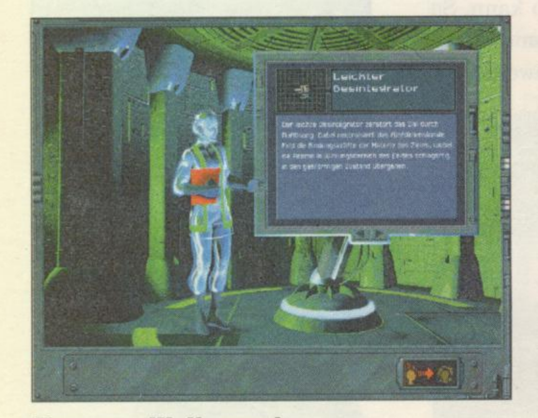
Der Hauptbildschirm mit Kommandozentrale





Über den Transmitter werden Handelsaktivitäten mit anderen Völkern oder den eigenen Welten abgewickelt

jeweiligen Völker entsprechen: Springer etwa sind mit Walzenschiffen unterwegs, Topsider fliegen ihre klassischen Ringwulst-Zigarren, und die Terraner bauen natürlich Kugelraumer. Ja, sogar die Größenangaben (von 60 bis zu 1500 Metern im Durchmesser bei Terra-Kreuzern) entsprechen den bekannten Vorgaben.



Eine neue Waffe wurde gerade erfunden

Ich hab den Blues!

Unabhängig von allen Bündnissen oder Zwistigkeiten zwischen den bereits genannten galaktischen Völkern gibt es einen gemeinsamen Gegner, nämlich die Blues. Sie regieren tief im Kugelhaufen verborgen über ihr eigenes Imperium und sehen es als Ortsansässige gar nicht gern, daß sich andere in ihren Jagdgründen breitmachen. Nach dem Motto „Viel Feind, viel Ehr" müßte uns das eigentlich nicht viel ausmachen, dumm ist bloß, daß die Burschen mit dem sogenannten Molkex über ein praktisch unzerstörbares Panzerungsmaterial verfügen (das auch schon Perry himself in der Heftserie heftiges Kopfzerbrechen bereitet hat). Vom Moment der ersten Begegnung an bekommen all die vielen Forschungsinstitute, die sich bisher um Raumschiff-Technologie oder effektiveres Kolonie-Design kümmerten, einen neuen Job, und der heißt Molkex! Erst wenn die Panzerung der Blues-Schiffe durchbrochen werden kann, darf der Spieler darauf hoffen, mit dem Gegner fertigzuwerden!

Technik, Technik, Technik...

Gleich anfangs erfreut das schon recht bekannte Intro mit einem Gleiterflug durch Terrania, die Hauptstadt des menschlichen Imperiums. Sieht wirklich schick aus. Die eigentliche Spielgrafik ist dann zum Teil auch ganz nett (etwa die Iso-3D-Ansicht der Kolonien) bis zweckdienlich, wird aber hin und wieder von weiteren erfreulichen Videosequenzen unterbrochen. Uneingeschränkt lobenswert die dramatischen Musiktracks des „Babylon 5"-Komponisten Christopher Franke, weniger schön hingegen die Steuerung. Generell beugt sie sich nicht unbedingt dem sonst angestrebten Konzept eines Sternen-Strategicals für Einsteiger, was sich darin ausdrückt, daß viele Funktionen letztlich mehr Mausklicks benötigen, als normalerweise erforderlich wären. Immerhin ist das Handling in sich logisch aber, so daß man mit der Zeit ganz gut zurechtkommt und sich den spielerischen Problemen des Games widmen kann... *jn*

GUT

Joe Nettelbeck

Ein Konkurrent für den Genrekönig „Master of Orion 2" ist die Operation Eastside wohl nicht, schon deshalb nicht, weil das Game bewußt zugunsten einer breiten Zielgruppe in vielen Punkten auf einfacheres und weniger raffiniertes Gameplay setzt. Nur ausgerechnet bei der Steuerung unterlagen die Programmierer manchmal der „deutschen Krankheit", alles etwas umständlicher als nötig zu machen. Aber man kann sich hineinfinden (im Unterschied etwa zum richtig verkorksten „Herrscher der Meere"-Handling) und wird dann auch mit neuen Spielelementen belohnt. Besonders gefiel mir z.B. das ökonomische Koloniemangement; interessant zudem, daß man bis weit ins Spiel hinein nicht unbedingt auf die militärische Option setzen muß. Das dickste Pfund, mit dem das Programm wuchert, ist jedoch ganz klar der Name: Den Perry-Rhodan-Fan möchte ich sehen, der nicht mit leuchtenden Augen neue Schlachtkreuzer in Auftrag gibt, um sich ein Scharmützel mit den arroganten Akonen zu liefern. Keine Frage, für Freunde des Großadministrators ist die Eastside allemal ein Muß!

Name	**Perry Rhodan: Operation Eastside**
Genre:	Strategie
Hersteller:	FanPro/Spellbound
Schwierigkeit:	einstellbar
Preis:	ca. 90 DM
Spieler:	bis zu 6
Steuerung:	Maus
Besonderheiten:	–
Spiel:	deutsch
Anleitung:	deutsch
Multiplayer:	Nullmodem, Modem, IPX, TCP/IP

Mindestanforderung
P60, 16 MB RAM, 2x CD, 1 MB Grafik SVGA

Empfohlen
P133, 16 MB RAM, 4x CD, 1 MB Grafik SVGA

Grafik	71%
Sound	80%

Spielspaß

Solo	Multi
80%	81%

Das Go-East-Preisausschreiben

Gewinnen mit Perry Rhodan

Wenn dies nicht ein geradezu kosmisches Angebot ist, dann wollen wir einen ungesalzenen Thermostrahler zum Frühstück verspeisen: Anläßlich der Veröffentlichung von „Perry Rhodan: Operation Eastside" haben wir nämlich Bomico, den Distributor des Strategieknüllers, überfallen und ausgeraubt. Nachdem die Beute vor den gierigen Fingern unserer Mit-Redakteure in Sicherheit gebracht werden konnte, wird sie nun selbstverständlich gerecht verteilt – beziehungsweise in diesem Fall verlost! Und darum handelt es sich im Einzelnen:



1. PREIS

Die ersten fünf Silberbände in einem exclusiven Sonderdruck mit Modern-Art-Cover – selbstvcerständlich vom Künstler handsigniert. Dieses Prachtstück gibt es nur in 500 Exemplaren, von denen wiederum bloß 15 ein Autogramm tragen – also echte Alpen-Sahne!

2. PREIS

Ein Laserpointer im feschen Großadministrator-Design – damit wißt Ihr künftig stets, wohin der Kurs Eures Schlachtkreuzers Euch trägt...

3. – 5. PREIS

Je eine originale Perry-Rhodan-Armbanduhr – selbstverständlich in limitierter Auflage!

6. – 10. PREIS:

Je einen 40 cm hohen Plüsch-Gucky – komplett mit Nagezahn. Nur teleportieren kann er nicht...

11. – 20. PREIS:

Den kompletten Eastside-Zyklus der PR-Serie, kompakt in Form von drei „Silberbänden".

21. – 30. PREIS:

Je einmal das Computerspiel „Perry Rhodan: Operation Eastside".

31. – 50. PREIS:

Je eine Audio-CD „Pax Terra" von Christopher Franke, dem Komponisten der Musik zum Spiel (übrigens auch als Babylon 5-Musikant berühmt).

Tja, und zum guten Schluß spendiert Fantasy Productions für jeden der 50 Preise noch ein Starter-Set der PR-Trading-Cards als Extra-Dreingabe!



Natürlich gilt auch hier: Erst die Arbeit, dann der Spaß! Deshalb haben wir uns drei Fragen ausgedacht, von denen Ihr mindestens eine richtig beantworten müßt, um an der Verlosung teilzunehmen:

- Welche typische Form haben die Raumschiffe der Perry-Rhodan-Terraner?
- In welchem Jahr landete Perry Rhodan als amerikanischer Risiko-Pilot auf dem Mond?
- Wie heißen die Aliens, die in der Eastside der Milchstraße ein großes Imperium beherrschen?

Die Postkarte mit Euren Lösungen geht an:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion Power Play
Stichwort: Perry Rhodan
Gruber Str. 46a
85586 Poing

Einsendeschluß ist der 13. März 1998 (Datum des Poststempels)

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico sowie der WEKA Consumer Medien und ihre Angehörigen dürfen nicht teilnehmen.

BATTLE
Dungeons und

Bethesda lädt zum Rollenspiel-Grillfest: Lasset uns Dämonen bruzzeln!



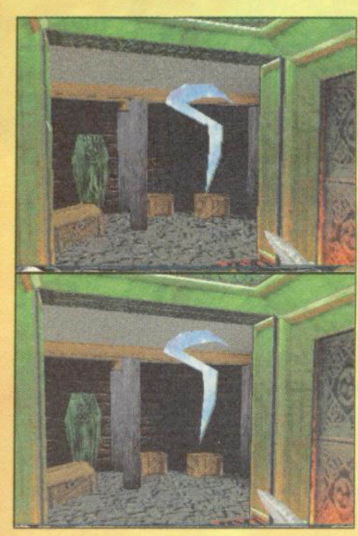
Ein gut ausgerüsteter Held



Ein Kamin macht aus dem fiesesten Dungeon ein gemütliches Heim



Gespräch mit Multiple-Choice-Antworten



VGA und SVGA-Optik im Vergleich

Menschen wie wir brauchten Albert Einstein – die Fantasy-Bevölkerung von Tamriel weiß auch so, daß es dimensionale Verwerfungen gibt. Dort nennt man die Raumfalte schlicht „Battlespire" und nutzt sie als Trainingsgelände für imperiale Zauber-Gardisten. Kein Wunder, denn in seiner äußeren (oder besser: inneren) Erscheinung ähnelt der Battlespire einem wunderhübschen Dungeon, wie man ihn sich besser kaum wünschen kann. Doch gerade als es am schönsten ist, wird aus Spaß blutiger Ernst!

Und das liegt an einem böswilligen Dämonenvölkchen, das den Dungeon erobert hat – der Spieler in der Haut eines Magie-Lehrlings betritt also feindliches Gelände und muß sich als Echtzeitkämpfer im Alleingang durch die in First-Person-Perspektive gezeigten Labyrinthe schlagen. Das grundsätzliche Ziel ist dabei natürlich die Befreiung der Gewölbe, aber es gibt auch kleinere Zwischenziele zu erreichen: Zunächst müssen u.a. die bereits weitgehend gelösten Dimensionsanker wieder befestigt werden, dann möchten einzelne Bewohner des Battlespire bestimmte Dinge zurückhaben und dergleichen mehr. Sachen besorgen für Battlespire-Einwohner? Kooperation mit dem Feind? Jawohl, denn erstens gehören nicht alle Leute, denen man dort begegnen mag, tatsächlich zur Dämonenhorde, und zweitens kann man selbst mit dem einen oder anderen Bösewicht reden und ihn vielleicht sogar zur Mitarbeit bewegen – er wird dann unabhängig vom Spieler durch die Gänge streifen und dessen Feinde attackieren. Man kann also Gespräche führen, die allerdings nicht zu den Glanzpunkten des Spiel gehören, denn Frage und Antwort fallen viel zu starr und schematisch aus.

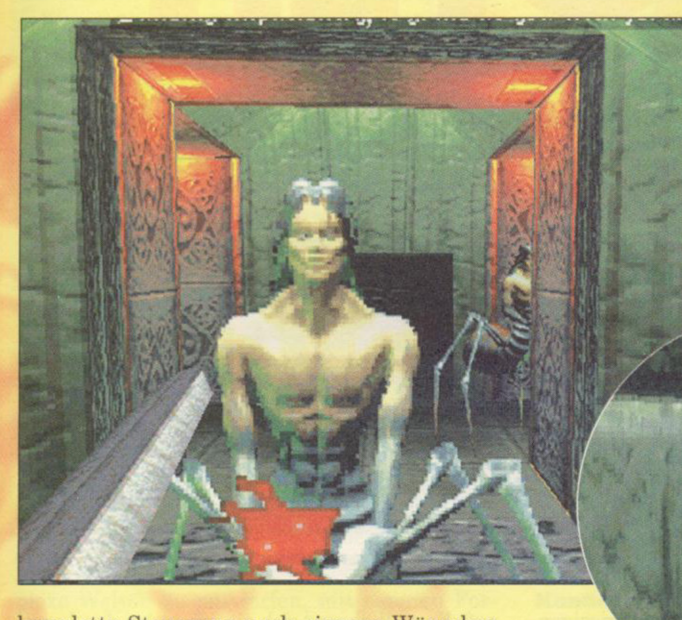
Viel interessanter ist da schon die Magie. Die Sprüche bilden nämlich generell nur ein grobes Gerüst. Der Schadenszauber richtet zum Beispiel sinnigerweise Schaden an – aber, ob er das in Form eines Feuerballs oder als Vereisungsspruch, im Nahkampf oder auf Entfernung, bei Lebewesen oder auch bei Dingen tut, das ist dem Spieler freigestellt. Und natürlich kann dies jederzeit problemlos wieder geändert werden.

Beim Kämpfen obliegt der Maus das Schwertschwingen – gerade hier wird man zunächst graue Haare bekommen, weil Bewegung und Kampf nur schwer zu trennen sind. Bis man merkt, daß die



Dieser Türöffner muß erst repariert werden

SPIRE
Dämonen



An diesem Burschen beißt man sich leicht die Zähne aus

Dieser Herr gehört zu den wenigen, die uns nicht ans Leder wollen

komplette Steuerung nach eigenen Wünschen umgebaut werden darf . Was dabei herauskommt, ist dann ohne weiteres akzeptabel. Sehr erfreulich auch die anfängliche Charakterbastelei: Man kann einen der vielen vorgefertigten Helden übernehmen, ihn vorher auch noch abwandeln oder gleich von Grund auf seinen eigenen Wunsch-Abenteurer erschaffen. Später im Spiel wird der Bursche dann auf zweierlei Art und Weise befördert: Zum einen verbessert man seine Skills durch Übung, während generelle Charakterwerte, wie z.B. Stärke, aufgewertet werden dürfen, wenn man von einem Dungeon-Level zum nächsten wechselt. Das freilich sollte man sich dann gut überlegen, denn der Battlespire verfügt nur über sieben Ebenen (die allerdings sehr umfangreich und verwinkelt sind). Optisch wirkt das Spiel zweischneidig. Die Dungeons an sich können mit vielen Details, Hires und Hicolour voll überzeugen, nur leider sind sie nicht sonderlich schnell und ruckeln zudem. Kein Vergleich mit den aktuellen Produkten von id – aber dafür ist Battlespire ja auch kein Shooter, sondern ein Rollenspiel. Trotzdem wäre eine Unterstützung von 3D-Karten hier durchaus wünschenswert; warum Bethesda dieses zunächst angedachte Feature wieder gestrichen hat, wundert doch. Eher unter „geht so" rangieren auch die Bitmap-Monster, von denen zudem meist nur zwei oder drei Ansichten eingebaut sind. Insgesamt also kein großer Wurf, aber gerade in diesen rollenspielarmen Zeiten allemal gut für etliche spannende Stunden. *jn*



Noch bevor „Battlespire" hierzulande erscheint, muß es sich bereits mit etlichen schlechten Kritiken in den diversen virtuellen WWW-Magazinen herumschlagen, die unseres Erachtens nicht unbedingt greifen. Erstens hatten die (amerikanischen) Kollegen wohl zumeist die in der Tat bugverseuchte Version 1.0 vorliegen, während wir bereits mit 1.3 abenteuern durften. Zweitens ging der Tenor mancher Beschwerden dahin, daß „Battlespire" ja gar kein richtiger „Daggerfall"-Nachfolger und viel weniger umfangreich sei. Was zwar richtig, aber kein Grund zur Klage ist, zumal Bethesda seit eh und je klargestellt hat, daß die beiden Rollenspiele in puncto Gameplay nicht allzu viel gemeinsam haben werden. Nicht immer sind also die frühesten Besprechungen auch die besten...

GUT

In der Welt der Computerspiele gibt es Blender, die mit gelacktem Outfit glänzen, dann aber kaum Gameplay zu bieten haben. „Battlespire" wäre eher eine Art Spätzünder: Man braucht seine Zeit, um sich hineinzufinden – vor allem, weil die defaultmäßig mitgelieferte Steuerung ein ziemlicher Griff ins Klo ist. Aber man kann zum Glück alles ändern und so einstellen, wie man es gern hätte. Unabhängig von sicherlich vorhandenen Schwachpunkten hat mich das Spiel dann aber durch eine geheimnisvolle Story und abwechslungsreiche Rätsel überzeugt. Da gibt es Spring- und Kletterelemente, Gespräche, lösungswichtige Objekte, Aufträge, Worträtsel und dergleichen mehr. Ja, selbst bei den Kämpfen kommt man mit Hack & Slay allein nicht weiter, oftmals sind taktisch kluges Vorgehen mit Fernangriffen oder anderem, weniger offensichtliche Tricks gefragt. Kurz und gut: Es macht einfach Spaß, „Battlespire" zu spielen – jedenfalls ist es mir hier zum ersten Mal seit langem wieder passiert, daß ich unwillkürlich vor dem Monitor um die Ecke linsen wollte.

Joe Nettelbeck

Name	**Battlespire**
Genre:	3D-Rollenspiel
Hersteller:	Bethesda Softworks
Schwierigkeit:	mittel
Preis:	ca. 100 DM
Spieler:	1 - 8
Steuerung:	Maus, Tastatur
Besonderheiten:	–
Spiel:	englisch
Anleitung:	englisch
Multiplayer:	Internet, IPX

Mindestanforderung
P133, 16 MB RAM, 4x CD, 1 MB Grafik VGA

Empfohlen
P200, 16 MB RAM, 8x CD, 2 MB Grafik SVGA

Grafik 75%
Sound 83%

Spielspaß

Solo	Multi
76%	69%

SHADOW MASTER

Bombastische Alien-Ausrottung von Psygnosis



Dieser Alien-Ritter hat uns anvisiert

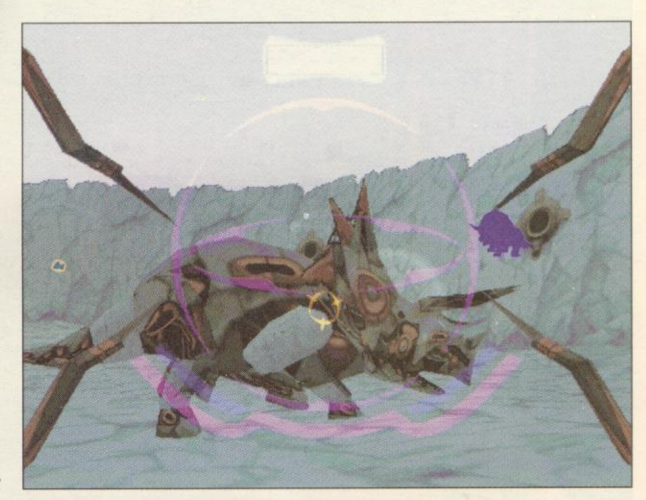


Vorerst läßt sich dieses Gebäude nur aus der Distanz bewundern



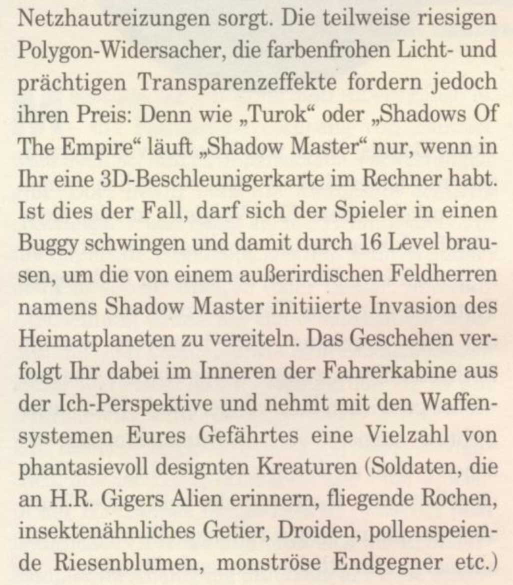
Das Design mancher Kreaturen könnte auch von H.R. Giger stammen

Rodney Matthews zählt zu den renommiertesten Zeichnern des Fantasy- und Science-Fiction-Genres. Seine Bilder zieren nicht nur die Umschläge von Romanen diverser Autoren, er gestaltete auch für Interpreten wie Thin Lizzy, Nazareth, Asia, Barclay James Harvest, Magnum oder Rick Wakeman insgesamt über 70 Plattencover. Des weiteren sind Poster, Postkarten, Puzzles und Portfolios mit seinen Illustrationen erhältlich.



Als Dinos die Erde beherrschten...

Basierend auf den Grafikvorlagen dieses Künstlers ist letztendlich auch der Shooter „Shadow Master" entstanden, wobei der Edel-Look des Spiels für Netzhautreizungen sorgt. Die teilweise riesigen Polygon-Widersacher, die farbenfrohen Licht- und prächtigen Transparenzeffekte fordern jedoch ihren Preis: Denn wie „Turok" oder „Shadows Of The Empire" läuft „Shadow Master" nur, wenn in Ihr eine 3D-Beschleunigerkarte im Rechner habt. Ist dies der Fall, darf sich der Spieler in einen Buggy schwingen und damit durch 16 Level brausen, um die von einem außerirdischen Feldherren namens Shadow Master initiierte Invasion des Heimatplaneten zu vereiteln. Das Geschehen verfolgt Ihr dabei im Inneren der Fahrerkabine aus der Ich-Perspektive und nehmt mit den Waffensystemen Eures Gefährtes eine Vielzahl von phantasievoll designten Kreaturen (Soldaten, die an H.R. Gigers Alien erinnern, fliegende Rochen, insektenähnliches Getier, Droiden, pollenspeiende Riesenblumen, monströse Endgegner etc.) aufs Korn. Während sich allerdings bei den Laserkanonen permanentes Feuern nach einer Weile rächt, indem die Waffe überhitzt und daraufhin die Schußrate in den Keller sinkt, muß für Maschinengewehr, Railgun, Raketen- und Granatenwerfer der Munitionsvorrat von Zeit zu Zeit aufgefrischt werden. Deshalb solltet Ihr Pick-Ups einsammeln, die Ihr entweder unterwegs vorfindet, oder die eliminierte Feinde für kurze Zeit zurücklassen. Durch diese Objekte können auch Eure Verteidigungswerkzeuge weiter aufgerüstet und die Schutzschildenergie des Vehikels aufgeladen werden.



Aber nicht nur Ballern führt zum Erfolg. Alien-Killer müssen zudem Schalter aktivieren, die Tore öffnen oder Aufzüge in Gang setzen. Dadurch können weitere Gebiete von den Legionen des Shadow Masters gesäubert werden. *cis*



Chris Peller

GUT Aber Hallo! Dieser „Tunnel B1"- und „Blam! Machinehead"-Verschnitt blendet mit einer Optik, die trotz einiger Grafikfehler überzeugend ist. Obendrein wurde das Geschehen mit einem wirklich genialen Audio-Soundtrack unterlegt. Gute Voraussetzungen für einen netten Ballerspaß also. Leider hinkt die Steuerung der Präsentation hinterher. Mit Tastatur wird das Spielen von „Shadow Master" zur Qual, da sich in unserer Testversion das Keyboard nicht seinen eigenen Bedürfnissen entsprechend konfigurieren läßt und die beiden Tasten für das seitliche Ausweichen doch recht ungünstig plaziert sind. Problemloser gestaltet sich da die Verwendung eines Sidewinder Gamepads. Zusätzlich nervt es ziemlich, daß mein Buggy an manchen Stellen einfach hängenbleibt und nur mit Mühe zur Weiterfahrt zu bewegen ist. Zusammenfassend kann man dem Shooter zwar keine dauerhafte Motivation bescheinigen, aber für eine gelegentliche Alien-Dezimierung ist diese PC-Konvertierung allemal gut.

Name	**Shadow Master**
Genre:	Action
Hersteller:	Psygnosis
Schwierigkeit:	schwer
Preis:	ca. 100 Mark
Spieler:	1-8
Steuerung:	Tastatur, Maus, Lenkrad, Joystick, Gamepad
Besonderheiten:	CD-Audio, 3Dfx
Spiel:	Englisch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	LAN

Mindestanforderung
P120, 16 MB RAM, 4 x CD, 3Dfx

Empfohlen
P166, 32 MB RAM, 8 x CD, 3Dfx

Grafik **79%**
Sound **82%**

Spielspaß

Solo	Multi
71%	68%

3Dfx

CIVILIZATION 2 - CLASSIC EDITION

Die Königin der Strategiespiele erweist sich immer wieder als gleichermaßen anspruchsvoll und flexibel. Die ständige Produktpflege durch den Hersteller und auch die einfache Erstellung von Szenarien durch Fans führten schon einmal zu einem Expansionpack, „Conflicts in Civilization". Jetzt erscheint der dicke Sammelkarton mit dem Originalspiel, dem ersten Pack und einem neuen namens „Fantastic Worlds". Hier finden wir frische, teilweise sehr vom Original abweichende Szenarien, angefangen mit einer Welt, wie sie Jules Verne beschrieben hat, über eine fiktive Saurierzivilisation und dem Erwachen des mittelalterlichen Japan. Dazu kommt eine Reihe von Fantasy-Szenarien wie Midgard, der Eisplanet und Atlantis. Eine nette Idee ist auch die Umsetzung von Masters of Orion und Masters of Magic in die Civ-2-Umgebung. Der beiliegende verbesserte Editor macht es noch einfacher als bisher, eigene komplexe Welten zu entwerfen, mit eigenen Forschungsbäumen, Stadteigenschaften, Terrainbearbeitung und selbstentwickelten Einheiten, die im ebenfalls enthaltenen Grafikeditor ein ganz individuelles Gesicht erhalten können. **Übrigens: In unserem Strategie-Sonderheft findet Ihr ein vierseitiges Review dazu.** *fe*



Napoleon III. herrscht über ganz Kontinentaleuropa, oder?



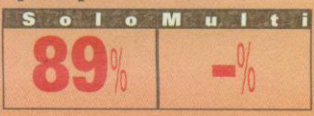
SUPER

Das nenne ich ein wirklich ein reichhaltiges Sortiment. Die Jules-Verne-Welt hat mich wegen der hohen Stimmigkeit und den phantasievollen Details am meisten fasziniert. Mit dem enthaltenen Editor ergibt das ein Package, das seinen Preis wirklich wert ist, auch für Leute, die das Originalspiel schon besitzen. Wer sparen möchte, bekommt „Fantastic Worlds" auch als separates Upgrade.

Name . . .**Civilization II – . . . . . . .Classic Edition**
Genre . . . . .Strategie
Hersteller . . . . .Microprose
Besonderheiten toller Editor
Multiplayer . . . .–

Mindestanforderung
486-66, win 3.11 oder 95, 16 MB RAM, 20 Mb HD, 1 MB Grafik, 2x CD

Grafik 71%
Sound 79%
Spielspaß



Solo	Multi
89%	-%

KKND XTREME

Ein echter Veteran der Echtzeitstrategiespielearmee. Mit anderen Worten: Wer eines kennt, kennt auch dieses. Im „Xtreme"-Upgradepack erhaltet Ihr nun die Möglichkeit, in neuen Leveln die Fehde zwischen menschlichen Überlebenden der Atomkriegs und den mutierten Spinnenkrabbensonstwassen weiterzutreiben. Die mit teilweise aberwitzigen, postapokalyptischen Details – wie verlassenen Tankstellen, Autowracks, abbröckelndenAutobahnbrücken und so weiter – bestückten Landschaften, wollen im gewohnt ausgewogenen Verhältnis zwischen Rohölförderung, Technologieerforschung und der Produktion von immer möglichst vielen Infanteristen, Mechanikern, Motorradspähern und Panzern aller Couleur Fußbreit um Fußbreit erobert werden. Die Gegenseite der strahlengeborenen Monster hält mit verbesserten Zuchterfolgen, Alchemie, Menagerien und schwerbewaffneten Rieseninsekten dagegen. Wirtschaftsgrundlage ist das im Kraftwerk zu Geld verwandelte (verbrannte?) Öl, das also auch am Ende des nächsten Jahrhunderts und nach vollzogenem Nuklearkrieg noch ein beliebter Kriegsgrund ist. In späteren Leveln kommen auch Weiterentwicklungen zum tragen, Flammenwerfer- und Artillerietanks, Luftangriffe und Radarstationen bereichern die taktischen Möglichkeiten. Geländedetails wie Tunnel und Brücken, bieten weitere Tücken. Besonderen Wert haben die Entwickler auf die Mehrspielervarianten gelegt, wobei je zwei Spieler mit einer CD auskommen. Ihr habt sogar die Möglichkeit, im „Kaos"-Mode eine Mehrspielerschlacht gegen mehrere Computerspieler zu eröffnen, wobei Euch dann auch weitere Computergeneräle als Aliierte zur Verfügung stehen. Das wäre dann mal was anderes, nicht immer allein spielen zu müssen, sondern auch zusammen mit künstlichen Freunden, egal ob überlebend oder mutiert. *fe*

Meine Blauen sollen die violette Basis verlassen und Versprengte finden



GEHT SO

Für eingeschworene KKND-Fans dürfte das Pack eine Bereicherung sein. Andere werden sich wahrscheinlich von moderneren Echtzeitstrategiespielen angezogen fühlen, die etwas mehr an Grafik, Spieltiefe und KI bieten können. Als Plus darf der fette Soundtrack gelten, hier wird gerockt, bis sich die Kanonen biegen. Die Heavy-Gitarren sind dann den ewig gleichen „Jawoll"-Antworten der Befehlsempfänger bei weitem vorzuziehen.

Name . . . .**KKND Xtreme**
Genre . . .Echtzeitstrategie
Hersteller Melbourne House
Bersonderheiten .Upgrade
Multiplayer . . . . .alle

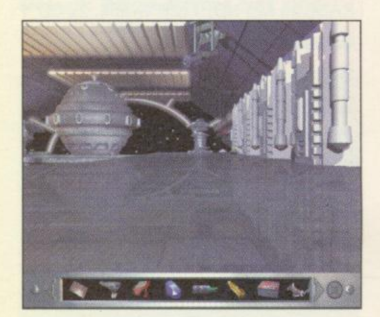
Mindestanforderung
P60, 16 Mb RAM, 33 Mb HD, 1 Mb Grafik, 4x CD

Grafik 76%
Sound 84%
Spielspaß

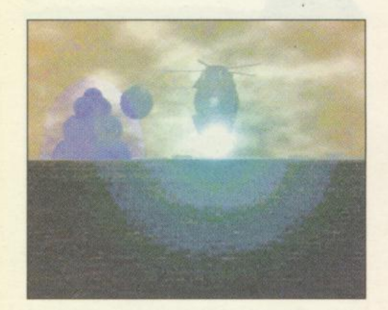
Solo	Multi
66%	63%

PERRY RHODAN: THORE GON

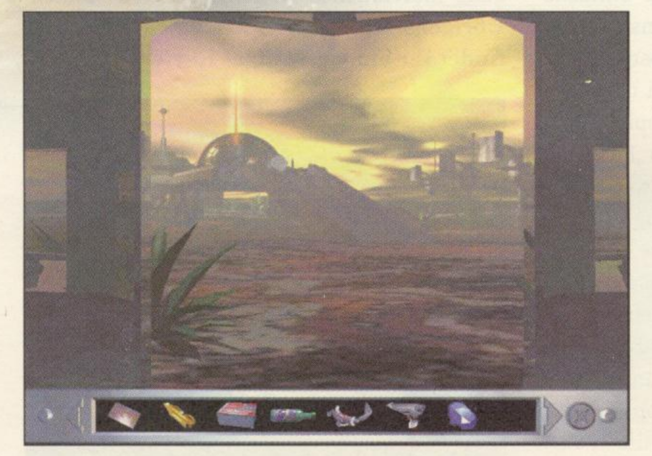
Mit und als Perry den Geheimnissen des Kosmos´ auf der Spur



Zwischendurch wechselt man auch mal auf kleinere Schiffe



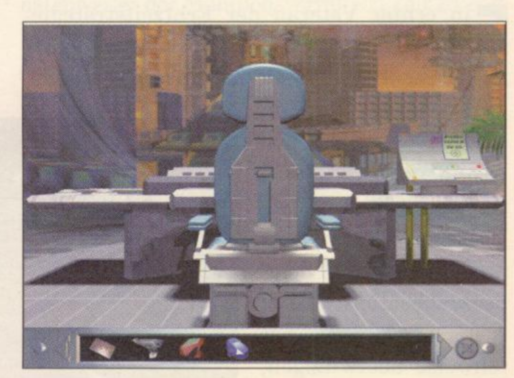
Erst ziemlich spät geht es tatsächlich nach Trokan



Nicht ganz so technisch: Der Planet Oophrat

Da warteten wir alle sehnsüchtig auf das PR-Strategical von FanPro, doch zuerst erreichte uns schließlich das Adventure von Main Screen, einer jungen Multimedia-Company, die schon für das informative Rhodan-Archiv „Abenteuer Universum" verantwortlich zeichnete. In der Rolle des berühmtesten Terraners höchstselbst erlebt man hier Abenteuer, die auf Motiven der frühen 1800er-Hefte basieren: Der Mars ist verschwunden, seine Stelle nimmt Trokan ein. Und es geschehen dort wahrhaft seltsame Dinge...

Die Milchstraße des Jahres 1288 Neuer Galaktischer Zeitrechnung besteht aus hochglanzgerenderten Bildern voller futuristischer Apparate – sicherlich sind SF-Themen immer noch die passendste Spielwiese für Render-Adventures, aber hier wurde wirklich übertrieben. Man friert ja schon beim Hinsehen! Dies soll keine Generalkritik an der Grafik sein; für sich genommen wirken viele Szenerien und Animationssequenzen ausgesprochen schick. Weniger gelungen hingegen die animierten Gesichter der Gesprächspartner, und auch die Sprachausgabe klingt meist arg laienhaft.Per Mauszeiger bewegt man sich von Bild zu Bild und löst die diversen Rätsel, die oftmals im Reparieren bzw. Benutzen von merkwürdigen Geräten bestehen – was angesichts des Inhalts vielleicht unvermeidlich ist, dem Spiel aber dennoch eine zusätzlich abstrakte Note verleiht. Alles in allem enttäuscht das Spiel, wenngleich man sagen muß, daß seine Handlung in den Heften nur die Ouvertüre zum eigentlichen Thema einer Alien-Invasion darstellte, und deshalb auch in der Spielefassung noch dieses Jahr eine Fortsetzung geplant ist. Wer weiß, vielleicht wird´s ja interessanter? *jn*



Perry hat in seinem Büro brav aufgeräumt

NA JA

Joe Nettelbeck

Ich hatte es schwer, zu diesem Spiel eine Beziehung zu entwickeln – was nicht nur an der teils recht krausen Story lag (die schon in der Heftversion nicht gerade der glücklichste Wurf der PR-Autoren war), sondern unter anderem an der extrem keimfreien Render-Atmosphäre. Aber auch die Geometrie ist manchmal mehr als eigenartig. Meganons Labor z.B. sollte an sich keine Orientierungsprobleme verursachen, dennoch ist es mir selbst nach erfolgreichem Abschluß dieser Passage nicht wirklich klar, wie der Grundriß des eigentlich übersichtlichen Raumes aussieht. Und wenn ich als alter Rhodanist schon meine Probleme mit dem Programm habe, dann frage ich mich, was wohl normale Menschen mit ihm anfangen sollen. Vermutlich wundern sie sich nach kurzer Spieldauer, wozu dieser seltsame Kram gut sein soll und werfen ihn gelangweilt in die Ecke. Serienfans dürfen allerdings einen Versuch wagen, denn trotz einiger Schwächen entwickelt „Thoregon" zumindest im späteren Verlauf durchaus den einen oder anderen Reiz – nicht zuletzt optischer Art.

Name	Perry Rhodan: Thoregon
Genre:	Render – Adventure
Hersteller:	Main Screen
Schwierigkeit:	mittel
Preis:	ca. 80 DM
Spieler:	1
Steuerung:	Maus
Besonderheiten:	–
Spiel:	deutsch
Anleitung:	deutsch
Multiplayer:	–

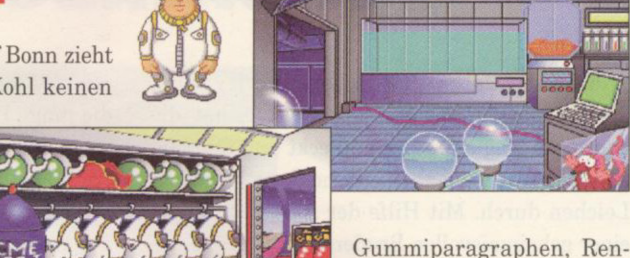
Mindestanforderung	P60, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB Grafik SVGA
Empfohlen	P133, 32 MB RAM, 6x CD, 2 MB Grafik SVGA
Grafik	**78%**
Sound	**60%**

Spielspaß

Solo	Multi
56%	-%



CAPTAIN GYSI UND DAS RAUMSCHIFF BONN



Unendliche Weiten... das Raumschiff Bonn zieht seine Bahn. Aber da Commander Kohl keinen neuen Kurs programmieren will, sondern stattdessen die ganze Mannschaft einfriert, um das Problem durch Abwarten zu bekämpfen, droht es ins schwarze (Haushalts-)Loch zu stürzen. Da muß unser brillentragender Retter in der Not ins blaue Spielhöschen mit rotem Cape dazu schlüpfen und die Sache selbst in die Hand nehmen. Ganz im Stil von Adventure-Klassikern wie „Day Of The Tentacle" und auch in der entsprechenden DOS-Simpel-Grafik gehalten, nimmt die schrille Politsatire ihren Lauf, und Supergysi muß Gegenstände finden und kombinieren, Türen öffnen und Rätsel lösen. Schwarze und rote Socken, Blockflöten und Gummiparagraphen, Rentenformel, Kantherol-Placebos, Kinkelstein, Möllekammer und Rueheraum bilden ein Labyrinth schwarzhumoriger Unterhaltung. In der Tradition des deutschen Kabaretts werden hier Science-Fiction-, Adventure und Polit-Elemente zu einer launigen Abendunterhaltung verwoben. Denn länger als einen Abend sollte es für einen erfahrenen Spieler nicht dauern, die Rätsel um die Mannschaft und die Räume des Raumschiffs Bonn auf dieser Sharewarediskette zu lösen. *fe*



GUT

Wenn der rote Commander Gysi im blauen Superman-Spielanzug mit munterem Gesicht durch die Gänge des Sternenkreuzers Bonn schleicht, wiehert die ganze Redaktion vor Vergnügen. Politische Inhalte in Spieleform zu verpacken, kann auch schwer in die Hosen gehen – hier macht es einfach nur Spaß. Insofern haben die Entwickler Feingefühl bewiesen.

Name .**Captain Gysi und ...das Raumschiff Bonn**
Genre ....Adventure
Hersteller .Burns Software
Spieler 1
Multiplayer ....–
Besonderheiten Shareware
Mindestanforderung
jeder PC ab 386er, DOS

Grafik 55%
Sound 50%
Spielspaß

Solo	Multi
70%	–%

NIGHTMARE
Geisterstunde im London

Lust auf ein klein bißchen Horrorshow? Dann ist dieses Hack & Slay von Kalisto genau das Richtige.



Der Mann mit dem bösen Blick: Adam Crowley



Freunde der Menschen

London im Jahre 1834. Adam Crowley, einst ein anerkannter Wissenschaftler, hat die Schwarze Magie für sich entdeckt und führt im stillen Kämmerlein abscheuliche Experimente an Leichen durch. Mit Hilfe der Aufzeichnungen einer geheimnisvollen Bruderschaft will der finstere Geselle eine Armee von kraftstrotzenden Kreaturen erschaffen und die Weltherrschaft an sich reißen. Ein paar Leuten bleibt das Vorhaben des Leichenfledderers jedoch nicht verborgen. Priester Ignatius Blackwood, Experte des Okkultismus und kabbalistischer Schriften, sowie Nadia, die Tochter eines kürzlich verstorbenen Immunologen, haben es sich zur Aufgabe gemacht, diesen teuflischen Plan zu durchkreuzen. Als am 17. Oktober 1834 die Sonne hinter dem Horizont versinkt und Nebelschwaden über die Kopfsteinpflaster der britischen Metropole kriechen, beginnt die Jagd auf den Bösewicht. Groteske, von Crowley gezüchtete Mutationen, die im nächtlichen London umherstreifen, erschweren dieses Unterfangen. Des weiteren scheinen sich die Pforten der Unterwelt geöffnet zu haben, denn zusätzlich bevölkern Zombies, Werwölfe, Dämonen, Höllenhunde und andere Schreckensgestalten, die ebenfalls aus dem Weg geräumt werden müssen, das Areal.

Zu Beginn der nervenaufreibenden Hetzerei dürft Ihr bestimmen, ob Ihr als Ignatius oder Nadia den Bösewicht durch das nächtliche London verfolgen wollt. Während der fromme, aber schlagkräftige Prediger mit seinem Stab äußerst effektiv die Monster zerteilen kann, schwingt die junge Dame lieber ihre scharfe Klinge, um die Bestien zu zerstückeln. Abgesehen von den individuellen Moves und Combos, die jede Spielfigur besitzt, hat die Charakterwahl allerdings keine weiteren Auswirkungen auf den Handlungsverlauf.

„Nightmare Creatures" entpuppt sich als eine großangelegte, kampfintensive Verfolgungsjagd quer durch die Stadt an der Themse. Unter anderem müssen die Docks, ein Kanal, der Highgate Cemetary, der Londoner Zoo sowie – stilgerecht zum finalen Showdown – die Westminster Abbey durchwandert werden. Herumstreunender Geschöpfe entledigt Ihr Euch dabei mit gezielten Tritt- und Schlagkombinationen. Bei den Zwischengegnern, denen ein eigener Level reserviert wurde, ist noch mehr Geschick im Umgang mit Tastatur oder Gamepad gefragt, um ihnen den Garaus zu machen. Aber nicht nur Monster, die glatt aus einer Geisterbahn oder einer Freak-Show entflohen sein könnten, verhindern ein zügiges Vorankommen. Auch die Umgebung wartet manchmal mit ein paar tückischen Fallen, wie beispielsweise von maroden Bauwerken herunterfallende Gesteinsbrocken, auf. Damit das Ableben nicht zu schnell erfolgt, lassen sich des öfteren hilfreiche Power-Ups finden. Das Repertoire reicht diesbezüglich von zusätzlichen Verteidigungswerkzeugen (Pistole, Minen, Dynamitstangen oder Feuerbomben), über die obligatorischen Heilungs-Utensilien



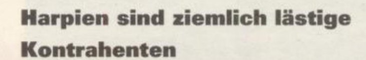
Diesem aufdringlichen Dämon erteilen wir eine Lektion

CREATURES des 19. Jahrhunderts



Crowleys Mutanten lauern überall

bis hin zu Extra-Leben. Einmal aufgenommen, werden die Gegenstände bis zum späteren Einsatz in einem Inventory verstaut.
Außer den gewalttätigen Auseinandersetzungen mit den Unholden müssen zudem Hebel betätigt werden, um weitere Schauplätze begehbar zu machen. Aktiviert Ihr einen dieser Öffnungsmechanismen, unterbricht in „Tomb Raider"-Manier eine kurze Zwischensequenz das Geschehen. Darin wird verdeutlicht, was Eure Aktion bewirkt hat. Und falls Ihr einmal in einem Gebiet die Orientierung verlieren solltet, kann jederzeit eine Auto-Map aufgerufen werden, die Euch Euren aktuellen Standort verrät.
Neben einem unheimlichen Intro wird in dem eigentlichen Spiel ebenfalls eine schaurige Atmosphäre aufrechterhalten. Der stilvolle Schauplatz mitsamt der Wettereffekte wie Schnee, Regen, Bäume fällende Blitzeinschläge und den obligatorischen Nebelbänken ist für eine gediegene Gruselstimmung geradezu prädestiniert. Ein unheilvoller Soundtrack sorgt darüber hinaus akustisch für wohldosierte Gänsehaut. „Resident Evil"-gestählten Gemütern steht bei „Nightmare Creatures" zudem ein Deja-Vu bevor: Gelegentliche Schockmomente in Form von unvermittelt auftauchenden Kreaturen lassen auch in diesem Windows-95-Programm den Adrenalinpegel nach oben schnellen.
Da den Opponenten durch gekonnte Angriffsmanöver recht drastischer Schaden zugefügt wird, kann man die Gewaltdarstellung des Produktes, das hierzulande bislang nur über den Importweg erhältlich ist, als explizit bezeichnen. Daher empfielt es sich nicht, den kleinen Sohnemann damit zu beglücken. *cis*



Harpien sind ziemlich lästige Kontrahenten



Mit einer Spinnenmutation auf Tuchfühlung



Einer der unangenehmeren Gegner: Der Schneemensch



Chris Peller

GUT Schon allein wegen der auf gruselig getrimmten Atmosphäre, die von den Entwicklern souverän in Szene gesetzt wurde, konnte ich mich für „Nightmare Creatures" erwärmen. Gerade bei Besitzern von weniger hoch getakteten CPUs sollte jedoch eine 3D-Beschleunigerkarte im Rechner ihre Muskeln spielen lassen, damit man in den Genuß von einer angemessenen Performance und grafischen Darstellung kommt. Ansonsten muß man sich mit einer niedrigen Auflösung begnügen. Das sehr lineare und auf Dauer etwas eintönige Spielprinzip ist eine der hauptsächlichen Schwächen des Programms. Manchmal werden des weiteren Sprünge ein reines Glücksspiel und die Third-Person-Perspektive ist gelegentlich auch nicht vorteilhaft gewählt. Stört man sich an diesen Mankos nicht, werden Horror-Junkies sowie Fans der Romane von H.P. Lovecraft und den Edgar-Wallace-Filmen schon aufgrund des stimmungsvollen Handlungsschauplatzes und der teilweise recht bizarren Gegner voll auf ihre Kosten kommen.

Name	Nightmare Creatures
Genre:	Action
Hersteller:	Kalisto/Activision
Schwierigkeit:	einstellbar
Preis:	ca. 100 Mark
Spieler:	1
Steuerung:	Tastatur, Gamepad
Besonderheiten:	CD-Audio, 3Dfx
Spiel:	Englisch
Anleitung:	Englisch
Multiplayer:	–

Mindestanforderung
P 133, 16 MB RAM, 2 x CD, 20 MB HD

Empfohlen
P 166, 32 MB RAM, 8 x CD, 3Dfx

Grafik 78%
Sound 80%
Spielspaß

Solo	Multi
75%	-%

AB 18

BUGRIDERS

Auf dem Rücken von Käfern fliegt und schießt man in diesem Titel um die Wette

Als das Lebenslicht des Herrschers von Entymion erlischt, organisieren die Regenten der fünf Kontinente eine Reihe von Rennen, deren Sieger zum neuen König gekrönt wird. Egal, ob Bauernbursche oder Adliger, jeder darf an diesem Wettkampf teilnehmen. Jedoch wurden in dieser Welt bislang noch nicht die motorisierten Fortbewegungsmittel erfunden, so daß Ihr die Rennen auf dem Rücken eines Käfers bestreiten müßt. Immerhin besitzt Ihr einen einfachen Energiestrahler, mit dem Ihr Konkurrenten abschießen könnt. Zudem erweitert sich das Arsenal der Verteidigungswerkzeuge beim Durchfliegen von speziellen Ringen um ein sekundäres Waffensystem. Opponenten katapultiert Ihr mit den speziellen Gerätschaften aus der Bahn und direkt in den Fantasy-Himmel. Ermöglicht wird dies durch so illustre Mittel wie „Todespfeile", „Mystisches Grünfeuer", „Königlicher Donner" oder „Inferno der Götter". Sollte jemand nicht nach der Herrscherkrone greifen wollen, stehen abgesehen von einer „Kampagne" (dem eigentlichen Wettkampf), außerdem „Zeitrennen" und ein „Exterminate"-Modus zur Verfügung. Letzteres ist quasi eine Offline-Variante des beliebten Deathmatches. Hierbei müßt Ihr nur eine vorgegebene Anzahl an Mitbewerbern aus dem Rennen befördern, um den nächsten der insgesamt 16 unterschiedlichen Parcours zu erreichen.



Manchmal herrscht auf der Rennstrecke ziemliches Gedränge



Gleich sind wir im Ziel



Beim Durchfliegen dieser eckigen Ringe bekommt Ihr eine Zweitwaffe

Auch in der Nacht müssen Wettkämpfe bestritten werden

Acht verschiedene Charaktere mit ihren individuellen Flugtieren stehen dem Spieler zur Auswahl. Vom Mistkäfer über eine Heuschrecke bis hin zur Skorpionsfliege ist da für jeden Entomologen etwas dabei. Wenn das Vieh in festgelegten Bahnen über die Rennstrecke flattert, bestimmt Ihr durch Schläge mit der Gerte das Tempo. Bei übermäßiger Prügelei protestiert das Tier jedoch lautstark. Treffer und Kollisionen der Gegner können des weiteren durch ein aktivierbares Schutzschild aufgefangen werden. Außer den Ringen, die Euch eine schlagkräftigere Zweitwaffe spendieren, bekommt Ihr beim Durchfliegen der blauen Kreise jeweils einen Zeitbonus von fünf Sekunden gutgeschrieben. *cis*



Chris Peller

GEHT SO

Eigentlich basiert „Bugriders" auf einer interessanten Idee. Statt in einem aufgemotzten, hochtechnisierten Vehikel zu sitzen und über eine Rennstrecke zu flitzen, fliegt man auf einem Käfer durch die Lüfte, muß das Tier mit Schlägen motivieren und nebenbei die Gegenspieler abschießen. Allerdings kann mich das Windows-95-Produkt letztendlich nicht sehr begeistern. Schuld daran ist vor allem die schwache grafische Präsentation. Im Gegensatz zu dem langen, recht netten Intro, erwartet einen im Spiel eine eckige, lieblos gestaltete Optik – und das trotz 3Dfx-Unterstützung. Ohne Beschleunigerkarte empfiehlt es sich erst gar nicht, einen Blick auf dieses Programm zu werfen, da neben der Grafik auch die Spielbarkeit in den Keller sinkt. Für Kurzweil sorgt noch am ehesten der „Exterminate"-Modus. Aufgrund der ansprechenden Musikstücke könnte daher dieser Datenträger eher den CD-Player der Stereoanlage, als das CD-ROM-Laufwerk des Rechners belagern.

Name	Bugriders
Genre	Action
Hersteller	N-Space/GT
Schwierigkeit	einstellba
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 oder mehrere
Steuerung	Tastatur, Joystick, Gamepad
Besonderheiten	CD-Audio, 3Dfx
Spiel	Englisch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	ja

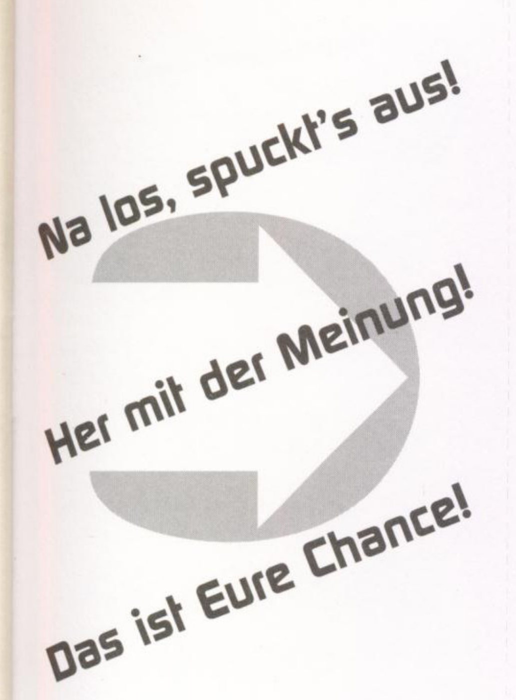
Mindestanforderung
P 133, 16 MB RAM, 4 x CD

Empfohlen
P 166, 32 MB RAM, 8 x CD, 3 Dfx

Grafik 68%
Sound 78%

Spielspaß

Solo	Multi
54%	59%



POWER PLAY MITMACHKARTE

1 Folgendes hat mir an dieser Ausgabe **nicht** gefallen:

____

____

2 Folgendes hat mir in der Ausgabe ___/___ am besten gefallen:

____

____

3 Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

____

____

____

4 Ich habe folgenden Computer inkl. Ausstattung:

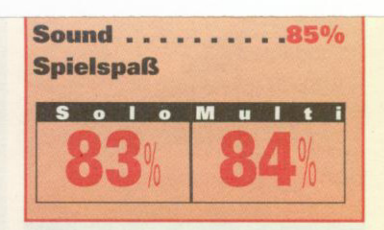
____

____

auf einen weiteren Geländetyp nichts aufregend Neues, allerdings konnte sich ja schon die erste Missionsreihe sehen lassen. Neu im 22. Jahrhundert sind der eurasische Senkrechtstarter, ein schwerer Nuklearbomber, ein schwerer Tank mit Drillingsgeschütz und ein „Fog Disperser", der Radarzwecke erfüllt und den „Shadow" an



Neue Waffentechnik, die bisherige Strategien bereichert



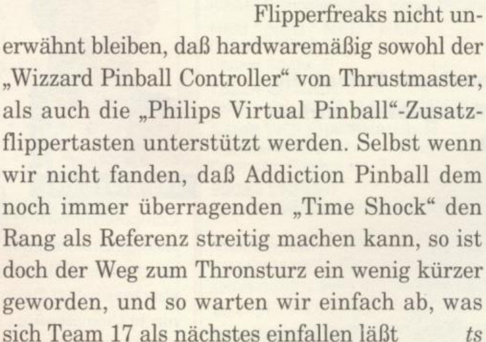
ADDICTION PINBALL

Einmal von Militärsimulationen abgesehen, sind es wohl die Pinball Machines, die es den Simulanten unter den PC-Spielern besonders angetan haben. Team 17, die Großmeister des Genres, haben nun unter der Softwareflagge von Microprose „Addiction Pinball" herausgebracht, das zwei wunderschön gerenderte Tische, nämlich „World Rally Fever" und „Worms" zum Abschuß des nächsten Extra Balls freigibt.



Auf dem Worms-Tisch wird schnell kräftig um sich geschossen

Zur Ansicht bieten beide Tische eine vielseitige Mischung aus schräger Draufsicht bis hin zur Vogelperspektive; das Spiel selbst strotzt nur so von verschiedenen zu erfüllenden Missionen, Doppel- und Multibällen sowie einer ganzen Reihe von Spielen auf dem LED-Display, die dann mittels der Flipper- und der Enter-Taste gesteuert werden. Das Verhalten der Stahlkugeln wirkt ausgesprochen realistisch, selbst wenn sich teilweise bis zu vier Kugeln gleichzeitig auf dem Tisch befinden. Wie sich bei uns in der Redaktion sehr schnell herausstellte: Hat man sich erstmal für einen der beiden Tische erwärmt, kann man an dem anderen nicht mehr so richtig Gefallen finden. Unser einhelliger Favorit ist in diesem Falle der „Worms"-Tisch, da uns der „World Rally Fever" ein wenig zu unübersichtlich, bis beinahe unfair herauskristallisierte. Aber das ist wohl reine Geschmacksache. Grundsätzlich spielt sich Addiction Pinball mit der PC-Tastatur hervorragend, jedoch sollte für die absoluten Flipperfreaks nicht unerwähnt bleiben, daß hardwaremäßig sowohl der „Wizzard Pinball Controller" von Thrustmaster, als auch die „Philips Virtual Pinball"-Zusatzflippertasten unterstützt werden. Selbst wenn wir nicht fanden, daß Addiction Pinball dem noch immer überragenden „Time Shock" den Rang als Referenz streitig machen kann, so ist doch der Weg zum Thronsturz ein wenig kürzer geworden, und so warten wir einfach ab, was sich Team 17 als nächstes einfallen läßt *ts*





GUT

Hier muß man leider lange suchen, bis man die beste Darstellung gefunden hat, eine perfekte gibt es leider nicht. World Rally Fever konnte mich aufgrund seines konfusen Aufbaus überhaupt nicht überzeugen, Worms ist dagegen ein flottes Spielchen wert. Addiction Pinball hinterläßt einen etwas unentschiedenen Eindruck, da nur einer von den zwei Tischen überzeugen kann.

Name .**Addiction Pinball**
Genre: .Flipper-Simulation
Hersteller: ....Microprose
Besonderheiten: ....–
Multiplayer ....–

Mindestanforderung
P75, 16MB, 1x CD-ROM, DirectX-komp. Treiber, Soundkarte

Grafik 74%
Sound 73%
Spielspaß

Solo	Multi
70%	-%

Manchmal herrscht auf der Rennstrecke ziemliches Gedränge

sekundäres Waffensystem. Opponenten katapultiert Ihr mit den speziellen Gerätschaften aus der Bahn und direkt in den Fantasy-Himmel. Ermöglicht wird dies durch so illustre Mittel wie „Todespfeile", „Mystisches Grünfeuer", „König-



Beim Durchfliegen dieser eckigen Ringe bekommt Ihr eine Zweitwaffe

Auch in der Nacht müssen Wettkämpfe bestritten werden

jemand nicht nach der Herrscherkrone greifen wollen, stehen abgesehen von einer „Kampagne" (dem eigentlichen Wettkampf), außerdem „Zeitrennen" und ein „Exterminate"-Modus zur Verfügung. Letzteres ist quasi eine Offline-Variante des beliebten Deathmatches. Hierbei müßt Ihr nur eine vorgegebene Anzahl an Mitbewerbern aus dem Rennen befördern, um den nächsten der insgesamt 16 unterschiedlichen Parcours zu erreichen.
Acht verschiedene Charaktere mit ihren individuellen Flugtieren stehen dem Spieler zur Auswahl. Vom Mistkäfer über eine Heuschrecke bis hin zur Skorpionsfliege ist da für jeden Entomologen etwas dabei. Wenn das Vieh in festgelegten Bahnen über die Rennstrecke flattert, bestimmt Ihr durch Schläge mit der Gerte das Tempo. Bei übermäßiger Prügelei protestiert das Tier jedoch lautstark. Treffer und Kollisionen der Gegner können des weiteren durch ein aktivierbares Schutzschild aufgefangen werden. Außer den Ringen, die Euch eine schlagkräftigere Zweitwaffe spendieren, bekommt Ihr beim Durchfliegen der blauen Kreise jeweils einen Zeitbonus von fünf Sekunden gutgeschrieben. *cis*



Chris Peller

GEHT SO

Eigentlich basiert „Bugriders" auf einer interessanten Idee. Statt in einem aufgemotzten, hochtechnisierten Vehikel zu sitzen und über eine Rennstrecke zu flitzen, fliegt man auf einem Käfer durch die Lüfte, muß das Tier mit Schlägen motivieren und nebenbei die Gegenspieler abschießen. Allerdings kann mich das Windows-95-Produkt letztendlich nicht sehr begeistern. Schuld daran ist vor allem die schwache grafische Präsentation. Im Gegensatz zu dem langen, recht netten Intro, erwartet einen im Spiel eine eckige, lieblos gestaltete Optik – und das trotz 3Dfx-Unterstützung. Ohne Beschleunigerkarte empfiehlt es sich erst gar nicht, einen Blick auf dieses Programm zu werfen, da neben der Grafik auch die Spielbarkeit in den Keller sinkt. Für Kurzweil sorgt noch am ehesten der „Exterminate"-Modus. Aufgrund der ansprechenden Musikstücke könnte daher dieser Datenträger eher den CD-Player der Stereoanlage, als das CD-ROM-Laufwerk des Rechners belagern.

Name	**Bugriders**
Genre	Action
Hersteller	N-Space/GT
Schwierigkeit	einstellba
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 oder mehrere
Steuerung	Tastatur, Joystick, Gamepad
Besonderheiten	CD-Audio, 3Dfx
Spiel	Englisch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	ja

Mindestanforderung
P 133, 16 MB RAM, 4 x CD

Empfohlen
P 166, 32 MB RAM, 8 x CD, 3 Dfx

Grafik	**68%**
Sound	**78%**

Spielspaß

Solo	Multi
54%	59%

EARTH 2140 - MISSIONPACK 2

Der Krieg zwischen der Eurasischen Dynastie (diktatorisch) und den United Civilized States (dekadent) geht in die dritte Runde. Die beiden haben aber einen langen Atem! Das liegt sicher nicht nur an der Preisgestaltung von Originalspiel und Upgrade-Packs, sondern auch an der schlauen KI, den variantenreichen Einheiten und den ansehnlichen (2D-)Terrains. Grundsätzlich folgt Earth ja dem bekannten C&C-Schema. Mine, Raffinerie und Kraftwerk bilden die Wirtschaftsbasis, dazu kommen die verschiedenen Waffenfabriken. Besonders unterhaltsam sind hierbei die verschiedenen Kampfmechs der UCS. Grafisch bietet auch das zweite Missionpack bis auf einen weiteren Geländetyp nichts aufregend Neues, allerdings konnte sich ja schon die erste Missionsreihe sehen lassen. Neu im 22. Jahrhundert sind der eurasische Senkrechtstarter, ein schwerer Nuklearbomber, ein schwerer Tank mit Drillingsgeschütz und ein „Fog Disperser", der Radarzwecke erfüllt und den „Shadow" an Wirkung vermindert. Die UCS bekommt dafür den Gargoil-II-Mech, den riesigen BigMech, das Goliath-II-Selbstzerstörungsmobil und eine Antiraketenanlage. Je eine Kampagne mit 15 enthaltenen Missionen für jede Seite und 10 Multiplayerlevels bieten genug Raum für unaufhörliche Zukunftskriege. *fe*



Neue Waffentechnik, die bisherige Strategien bereichert

SUPER

Das meistunterschätzteste Echtzeitstrategiespiel zeigt ein drittes Mal die Zähne. Die extrem hohe KI und die gute Spielbalance machen immer wieder einen Riesenspaß. Wegen der zwar guten, aber konventionellen Grafik rangiert es für mich knapp hinter Total Annihilation.

Name **Earth 2140 – Mission Pack 2**
Genre . . .Echtzeitstrategie
Hersteller . . . . . . .Topware
Preis . . . . .29,95 Mark
Besonderheiten . . .geringe . . Hardwareanforderungen
Multiplayer . . . . .alle

Mindestanforderung
P 60, 16 Mb RAM, 30 Mb HD, 1 Mb SVGA-Grafik, 4x CD

Grafik 83%
Sound 85%
Spielspaß

Solo	Multi
83%	84%

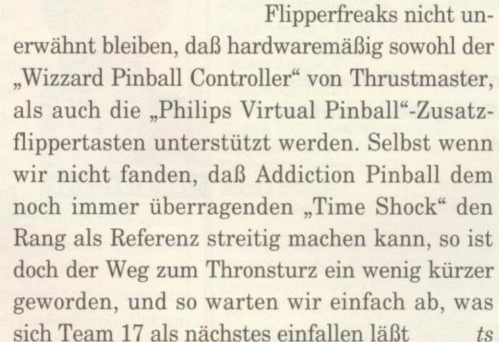
ADDICTION PINBALL

Einmal von Militärsimulationen abgesehen, sind es wohl die Pinball Machines, die es den Simulanten unter den PC-Spielern besonders angetan haben. Team 17, die Großmeister des Genres, haben nun unter der Softwareflagge von Microprose „Addiction Pinball" herausgebracht, das zwei wunderschön gerenderte Tische, nämlich „World Rally Fever" und „Worms" zum Abschuß des nächsten Extra Balls freigibt.



Auf dem Worms-Tisch wird schnell kräftig um sich geschossen

Zur Ansicht bieten beide Tische eine vielseitige Mischung aus schräger Draufsicht bis hin zur Vogelperspektive; das Spiel selbst strotzt nur so von verschiedenen zu erfüllenden Missionen, Doppel- und Multibällen sowie einer ganzen Reihe von Spielen auf dem LED-Display, die dann mittels der Flipper- und der Enter-Taste gesteuert werden. Das Verhalten der Stahlkugeln wirkt ausgesprochen realistisch, selbst wenn sich teilweise bis zu vier Kugeln gleichzeitig auf dem Tisch befinden. Wie sich bei uns in der Redaktion sehr schnell herausstellte: Hat man sich erstmal für einen der beiden Tische erwärmt, kann man an dem anderen nicht mehr so richtig Gefallen finden. Unser einhelliger Favorit ist in diesem Falle der „Worms"-Tisch, da uns der „World Rally Fever" ein wenig zu unübersichtlich, bis beinahe unfair herauskristallisierte. Aber das ist wohl reine Geschmacksache. Grundsätzlich spielt sich Addiction Pinball mit der PC-Tastatur hervorragend, jedoch sollte für die absoluten Flipperfreaks nicht unerwähnt bleiben, daß hardwaremäßig sowohl der „Wizzard Pinball Controller" von Thrustmaster, als auch die „Philips Virtual Pinball"-Zusatzflippertasten unterstützt werden. Selbst wenn wir nicht fanden, daß Addiction Pinball dem noch immer überragenden „Time Shock" den Rang als Referenz streitig machen kann, so ist doch der Weg zum Thronsturz ein wenig kürzer geworden, und so warten wir einfach ab, was sich Team 17 als nächstes einfallen läßt *ts*





GUT

Hier muß man leider lange suchen, bis man die beste Darstellung gefunden hat, eine perfekte gibt es leider nicht. World Rally Fever konnte mich aufgrund seines konfusen Aufbaus überhaupt nicht überzeugen, Worms ist dagegen ein flottes Spielchen wert. Addiction Pinball hinterläßt einen etwas unentschiedenen Eindruck, da nur einer von den zwei Tischen überzeugen kann.

Name **.Addiction Pinball**
Genre: .Flipper-Simulation
Hersteller: . . . .Microprose
Besonderheiten: . . . .–
Multiplayer . . . . –

Mindestanforderung
P75, 16MB, 1x CD-ROM, DirectX-komp. Treiber, Soundkarte

Grafik 74%
Sound 73%
Spielspaß

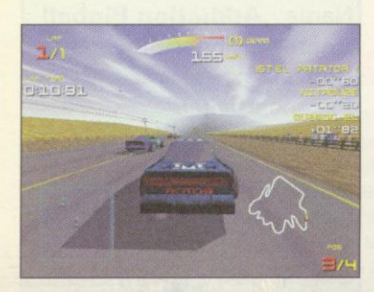
Solo	Multi
70%	-%

ULTIM@TE RA

Selten war Rasen so schön – Ultim@te Race Pro besticht mit grafischer Meisterleistung


Mit 3Dfx durch die Stadt: Erstklassige Grafik


Romantisch: Der Sonnenaufgang am Strand


Himmlisch: Selbst die Wolkengebilde wirken real

Hier die Glaubensfrage: Ist Ultim@te Race Pro ein neues Spiel? Schließlich gibt es das Produkt von Kalisto bereits seit einigen Monaten. Doch nicht als Kaufspiel, sondern lediglich als kurze spielbare Demo, um Videologics Power VR-Chip ins rechte Licht zu rücken. Die für den 3D-Beschleunigerchip optimierte Demo zeigte bereits, was das Programmierteam in puncto Grafik zu leisten vermag. Die Frage stellte sich nun, wie das Chip-unabhängige Endprodukt im direkten Vergleich mit der Konkurrenz abschneiden würde, denn die Verkaufsversion unterstützt nun alle gängigen 3D-Beschleunigerboards mit Power VR- oder Voodoo-(3Dfx)Chip. Und tatsächlich präsentierte sich Ultim@te Race Pro von seiner besten Seite: Schnellster Aufbau der Hintergrundgrafik, gestochen scharfe Objekte und ruckelfreies Fahren überzeugten bereits auf den ersten Blick. Selbst bei rasanten Fahrten durch den grafikintensiven Stadtkurs kam des Programm nicht ins Schlingern. Während Nachtfahrten schalten sich die Scheinwerfer ein – selbst hier stimmen Lichtkegel und dargestellte Sichtverhältnisse exakt überein. Bei Tage gibt es dagegen Licht- und Schatteneffekte, Rauch, Gummistreifen auf den Straßen und sogar Reflexionen auf den Windschutzscheiben. Fast alle Grafikdetails können dabei zugunsten der Rechenpower abgeschaltet werden, damit auch kleinere Computer zumindest eine schöne Umgebung genießen können.

Doch Ultim@te Race Pro hat durchaus noch weitere Highlights zu bieten. Vor allem der Multiplayer-Modus reizt zum Schwärmen: Denn außer den Solofahrten, Modem- und seriellen Verbindungen bietet das Game volle Netzwerkunterstützung für bis zu 16 Spieler. Ein geplantes Internet-Modul soll Euch dann sogar online bringen; wer gegen 15 andere Spieler weltweit antritt und gewinnt, wird diese Art der Herausforderung nicht mehr missen wollen. Natürlich soll es dazu auch weltweite Ranglisten geben. Wer lieber erstmal alleine auf die Piste will, der bekommt ebenfalls einige Action für sein Geld: Im Zeitrennen gilt es, einzelne Streckenpunkte innerhalb der vorgegebenen Zeit abzufahren und


Mit Vollgas durch die ländliche Gegend

am Ende als Erster durchs Ziel zu gehen. Wer lieber auf den Zwischenstreß verzichten möchte, für den steht das normale Rennen zur Verfügung, bei dem Euch Computergegner den Sieg streitig machen wollen. Doch auch ganz allein kann Ultim@te Race Pro Spaß machen: Nämlich auf der Jagd nach der besten Rundenzeit, bei der Ihr Euch wahlweise selbst Gesellschaft leisten könnt. Und zwar mit Hilfe des Ghost-Modus, bei dem Eure bislang beste Fahrt parallel zum aktuellen Rennen angezeigt wird. Ein transparenter Bolide fährt exakt den Weg vor, mit dem Ihr in Eurer Rangliste den ersten Platz belegt habt. Gefährlich wird Euch dieses Fahrzeug freilich nicht, unbesorgt könnt Ihr in der Aufholjagd einfach durchfahren. Dies ist bei Rennen gegen


Jan Binsmaier

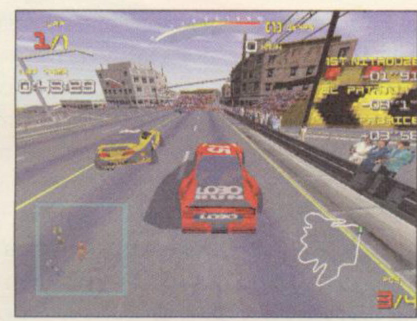
SUPER

Alleine die Grafik brachte meine Kollegen und mich dazu, bewundernd mit der Zunge zu schnalzen. Aber Grafik ist halt nicht alles, die „Freude am Fahren" muß rüberkommen. Und gerade da hatte ich anfangs doch meine Probleme, die PS-Wumme ließ sich nämlich nicht korrekt steuern. Erst nach längerem Hin- und Hergeschiebe der Optionseinstellungen überzeugte ich mein Gefährt, tatsächlich den von mir vorgeschriebenen Weg exakt zu beschreiten. Nun ging's aber wirklich los – heiße Drifts mit der Handbremse, enge Haarnadelkurven, Drängeleien und Schubser mit der recht anständig fahrenden Computerkonkurrenz bringen richtig Laune. Wenn dann zum Fahrspaß auch noch erstklassige Grafikleistung kommt, bin ich einfach zufrieden. Natürlich sind die vier Grundstrecken ziemlich dürftig, und auch die 16 Fahrzeuge unterscheiden sich nur ganz gering, aber was soll's? Deshalb reicht es halt eben auch nicht zum Referenztitel, aber Spaß macht Ultim@te Race Pro auf alle Fälle und nur darauf kommt es doch an, oder?,



CE PRO

echte Gegner natürlich nicht möglich: Wer gerempelt wird oder selbst den Konkurrenten schubst, landet oft im Straßengraben. Euer Gefährt nimmt dabei optisch leichten Schaden, wird jedoch nicht in seiner Fahrleistung beeinträchtigt. Damit die vier Strecken nicht allzu schnell langweilig werden, drehte Kalisto kurzerhand an der Wetter-Schraube. Denn neben sonnigen Rasereien könnt Ihr auch bei nächtlichem Gewitter samt regennasser Straße und hellen Blitzen über den Asphalt düsen. Die Herrlichkeit fordert aber auch: Unter einem Pentium 166 mit 32 MB RAM samt 3D-Beschleunigerkarte, SVGA-Karte und 16xCD-ROM kommt Ihr nicht in den Genuß aller Details. Auch ein Lenkrad scheint angeraten, zu schnell gerät man ansonsten durch die recht sensible Steuerung an den Rand des Wahnsinns. Schade sind nur die wenigen Strecken, die zwar gespiegelt und gedreht wurden, an sich aber wenig Neues vermitteln können. jb



Selbst ohne 3D-Karte wirkt die Grafik noch gelungen



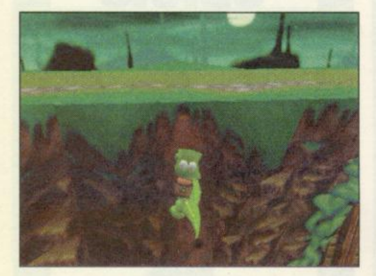
Schleudertrauma: Ob das noch gut geht?

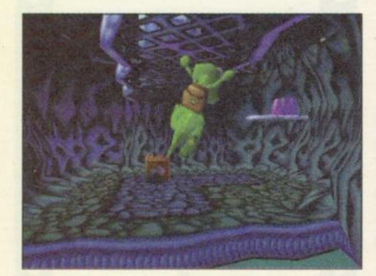
Name **Ultim@te Race Pro**	Mindestanforderung
Genre ....Rennaction	P133, 16 MB RAM, 8xCD, 1 MB SVGA, Windows 95
Hersteller ....Kalisto ....Entertainment	Empfohlen
Schwierigkeit ..einstellbar	P166, 32 MB RAM, 16xCD, 2 MB SVGA, 3Dfx, Lenkrad
Spieler 1-16	
Steuerung ......Joystick, ...Tastatur, Lenkrad	**Grafik 90%**
Besonderheiten ..Internet- ....Rennen, **3Dfx**	**Sound 78%**
Spiel ....Deutsch	**Spielspaß**
Anleitung ....Deutsch	Solo 81%
Multiplayer ...ITCP/IP, IPX, ...Modem, ...serielle Verbindung	Multi 85%

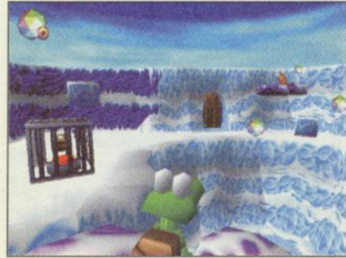


CROC

Ein Krokodil tritt in die Fußspuren eines italienischen Klemptners

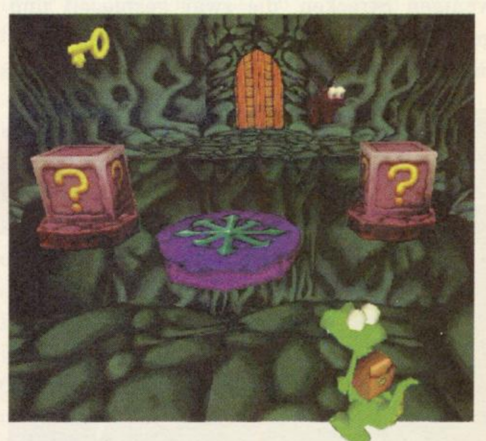

An manchen Stellen darf geklettert werden

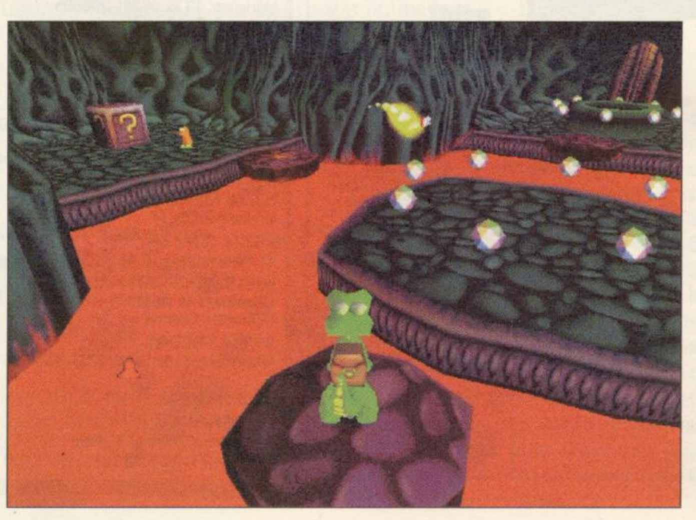

An Räuberleitern kannn sich Croc entlanghangeln


Bei frostigen Temperaturen herrscht mancherorts akute Rutschgefahr

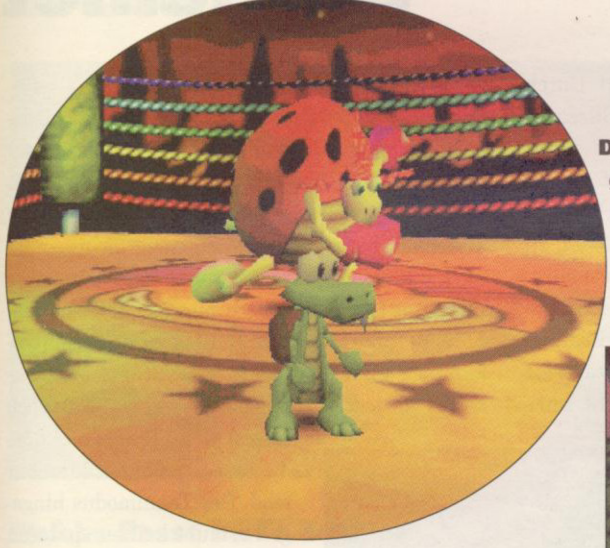
Gobbos waren kleine, niedliche Plüschwesen, die friedlich auf einem Eiland ihr Dasein fristeten. Als eines schönen Tages ein Körbchen angeschwemmt wurde, war die Aufregung natürlich groß, handelte es sich bei dessen Inhalt doch um ein Krokodil-Baby. Die anfängliche Skepsis vom Herrscher der Gobbos, König Rufus dem Intoleranten, und seinen Untertanen, wich jedoch dem Gefühl der Nächstenliebe. Folglich wurde das Reptil auf den Namen Croc getauft und wie ein gebürtiger Gobbo großgezogen. Normalerweise hätte jetzt allen Gobbos inklusive Croc ein glückliches Leben bevorgestanden, wenn nicht der ultrafiese Baron Dante mit seinen garstigen Helfershelfern, den Dantinis, das Gobbo-Tal heimgesucht hätte. Der Schurke sperrte einfach alle süßen Pelztiere in Kisten und Käfige. Fortan waren die bemitleidenswerten Geschöpfe den miesen Launen des Schurken hilflos ausgeliefert. Es lag jetzt ganz allein an Croc, König Rufus und die Gobbos aus den Klauen des Bösewichts zu befreien und dem schändlichen Treiben des Barons und seinem Gefolge Einhalt zu gebieten. Unser Held schultert also kurzerhand seinen Rucksack und macht sich auf den Weg durch die verschiedenen Gebiete, die in eine Reihe von Levels unterteilt sind. Während der Bursche durch die kunterbunte Spielewelt watschelt, von Plattform zu Plattform springt, Wände hochklettert und sich an Gerüsten entlanghangelt, erwehrt er sich der auf Krawall gekämmten Zeitgenossen mit Schwanzschlägen oder Sprungattacken, mit denen er auch Kisten zerstören und somit deren Inhalt freilegen kann. In manchen Abschnitten wagt Croc sogar einen Sprung ins kühle Naß, um in Unterwasser-Regionen nach nützlichen Gegenständen zu suchen. So gibt es beispielsweise weiße Diamanten, die in den Levels aufgesammelt werden können. Befinden sich 100 Edelsteine in seinem Besitz, winkt ein Extra-Leben. Allerdings verliert der Protagonist bei unvorsichtigem Feindkontakt seine bisher eingesackten Klunker.

Durch das Auffinden von fünf verschiedenfarbigen Diamanten öffnet sich obendrein am Ende einer Stage ein entsprechendes Tor zu einer weiteren Region. Um all die Sachen zu bekommen, stehen neben den diversen Plattformen unter anderem auch Luftballons, die einen sicher über Abgründe befördern, und ein Wackelpudding, der wie ein Trampolin die Sprungkraft erhöht, zur Verfügung. Oberstes Gebot bei dieser strapaziösen Geschicklichkeitsprobe ist es natürlich, die Gobbos zu


Auch in Höhlen gibt es viel zu entdecken


Hier kann unserem Helden ganz schön heiß werden

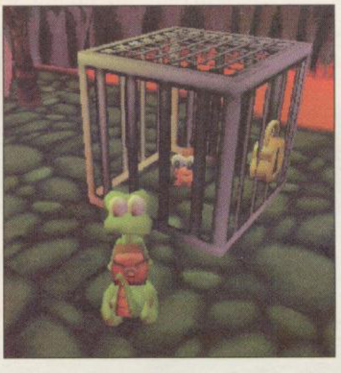
Legend Of The Gobbos



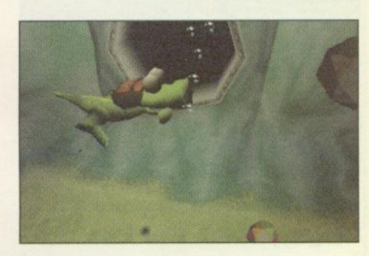
Dieser Käfer grüßt gleich den Ringboden



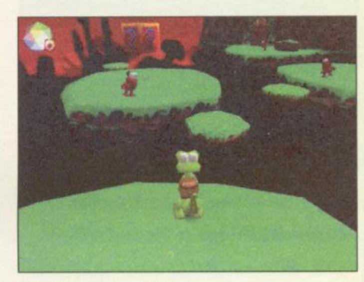
Luftballons sind ein willkommenes Fortbewegungsmittel



Noch befindet sich dieser Gobbo hinter Schloß und Riegel



Croc schreckt nicht vor Unterwasser-Expeditionen zurück



Sprünge müssen exakt kalkuliert sein

befreien. Insgesamt sechs dieser süßen Kerle warten in jedem Gebiet darauf, daß sie durch Euch in die Freiheit entlassen werden. Könnt Ihr wirklich alle Knuddelviecher retten, gelangt Ihr in einen Geheim-Level, in dem sich ein magisches Puzzleteil befindet. Acht dieser Teile sind vonnöten, um Zutritt zu einer obskuren fünften Welt zu erhalten. Die Welten beherbergen darüber hinaus jeweils einen Zwischen- und einen Endgegner. Der Baron hat sich nämlich nicht nur der Gobbos, sondern der gesamten Tierwelt bemächtigt und manche mit einem Zauber belegt. So wurde beispielsweise aus einem friedfertigen Marienkäfer ein Muhammed-Ali-Klon, mit dem Croc in den Ring steigen muß.

„Croc: Legend Of The Gobbos" ist im Stile von Nintendos „Super Mario 64" vor allem auf eine jüngere Zielgruppe ausgerichtet. Die Figuren und deren Animation – allen voran Croc selbst – sind einfach putzig, und das farbenfrohe Leveldesign schlägt in die gleiche Kerbe. Wenn der kleine Kerl mit neckischem Hüftschwung durch die Gegend läuft, seine Aktionen mit quietschenden Lauten begleitet und seine tapsigen Schritte Spuren im Schnee hinterlassen, muß man diesen Charakter einfach in sein Herz schließen. Süße Hintergrundmusik rundet das familienfreundliche Vergnügen in akustischer Hinsicht ab.

All diejenigen, die nach einem Fehlschlag keinen erneuten Versuch wagen wollen, werden im übrigens mit einer herzzerreißenden Endsequenz „bestraft": Ein trauriger Croc schleicht mit hängenden Schultern aus dem Bild. *cis*

GUT

Chris Peller

„Croc: Legend Of The Gobbos" muß sich leider den Vorwurf des Plagiats gefallen lassen. Unübersehbar sind die Parallelen zu Nintendos Aushängeschild Mario. Vergleicht man den Titel mit diesem Referenzprodukt, zieht das Reptil den Kürzeren. Die Genialität des N64-Moduls wird nicht ganz erreicht. Allerdings treibt der Italiener auch nicht auf dem PC sein Unwesen. Somit hat das kleine quirlige Krokodil – zumindest was die Computer-Domäne anbelangt – im Jump&Run-Genre die Nase vorn. Die Steuerung bietet – sobald man sich an das Sprungverhalten des Charakters gewöhnt hat – keinen gravierenden Grund zur Klage, der Schwierigkeitsgrad des Spiels, das offensichtlich auf ein eher jüngeres Publikum ausgerichtet ist, ist angemessen, und die Titelfigur ist wirklich herzallerliebst. Somit schraubt „Croc: Legend Of The Gobbos" die Meßlatte hinsichtlich der Präsentation für zukünftige PC-Hüpfereien eindeutig nach oben. Wir harren gespannt der Dinge, die da in nächster Zeit – zum Beispiel mit „Gex: Enter The Gecko" – kommen werden.

Name . . . . . **Croc: Legend . . . . Of The Gobbos**
Genre: . . . Geschicklichkeit
Hersteller: . . . Argonaut/EA
Schwierigkeit: . . . . . . leicht
Preis: . . . . ca. 90 Mark
Spieler: 1
Steuerung: . . . . . . Tastatur, ... Joystick, Gamepad
Besonderheiten: CD-Audio, ... **3Dfx**
Spiel: . . . . Deutsch
Anleitung: . . . . Deutsch
Multiplayer: . . . . –

Mindestanforderung
P 133, 16 MB RAM, 4 x CD, 10 MB HD, 2 MB Grafik

Empfohlen
P 166, 32 MB RAM, 8 x CD, 3Dfx

Grafik **80%**
Sound **78%**
Spielspaß

Solo	Multi
79%	-%

STAR Battle.net

Was lange währt, wird endlich gut. Starcraft befindet sich nun im Betatest und könnte besser werden...



Das Voraus-Kommando der Zerg hat keine Chance



Geysire bieten die Quelle eines wichtigen Rohstoffes



Ein Verband schwerer Kreuzer auf Patroille

Echtzeitstrategie boomt ohne Gleichen. Durch Westwoods Comand&Conquer und Blizzards Warcraft 2 erlangte dieses Genre eine zuvor nicht erreichte Popularität. Der Kampf um die Echtzeitkrone tobt, und viele Mitbewerber versuchten den Olymp mit eigenen Kreationen zu erobern. Während die C&C-Macher mit mehreren Mission-CDs die Fans versorgten, arbeitete der direkte Konkurrent an einem würdigen Nachfolger der Orc-Kriege. Noch ist Starcraft nicht fertig. Aber die Vollendung steht kurz bevor. Wir erhielten die Beta-Version der Battle.net-Variante. Nicht testfähig, für einen Erkundungsflug aber mehr als geeignet.



Schöne Explosionen zeugen vom nahenden Sieg

Nach dem Start erfolgt der Login automatisch zum nächsten Server des kostenlosen Blizzard-Dienstes. Vor dem ersten Angriff erfolgt jedoch erst eine Anmeldung. Nicht nur Name sowie Passwort müssen vergeben, sondern auf Wunsch auch ein Profil erarbeitet werden. Im Gegensatz zu Diablo werden die Spielerdaten nicht auf der heimischen Festplatte gelagert. Für den neuen Sternenkrieger wurde eine Weltrangliste eingeführt. Jede gewonnene Schlacht bringt Punkte, die Euch ggf. ein paar Plätze nach oben bringt. Je nach dem, gegen wen Ihr in Zukunft antreten werdet, variiert die Zahl der Gewinnpunkte. Stärkere Gegner bringen mehr, schwächere entsprechend weniger. Selbstverständlich werdet Ihr auch nach jeder Schlacht neu eingestuft. Dies ist auch hilfreich, um den zukünftigen, evtl. ebenbürtigen Gegner zu finden.

Vielfalt

Den zukünftigen Schlachten wurden verschiedene Sieg-Optionen spendiert. Es muß nicht immer heißen, wer am Ende überlebt, hat gewonnen. So gibt es beispielsweise die Modi, in vorgegebener Zeit möglichst viele Einheiten zu vernichten oder auch die meisten Ressourcen zu sammeln. Aber nicht nur das Ziel eines Kampfes kann vor dem Spiel definiert werden. Bei bis zu acht Kontrahenten gibt es weitaus interessantere Möglichkeiten, als jeder gegen jeden zu wählen. Natürlich lassen sich Allianzen bilden, die jedoch jederzeit kündbar sind. Der Teammodus hingegen erlaubt keinen späteren Alleingang. Die verfügbaren Einheiten sowie Ressourcen der Spieler sind in diesem Modus jedem zugänglich. Eine gute Koordination und Absprache ist also bitter nötig. Der Vorteil liegt jedoch klar auf der Hand. Verbündete können ganz neue, vielseitigere Strategien entwickeln als der Solospieler. Wenn Freund und/oder Feind gewählt sind, kann noch die Größe der Karte wie die Spielgeschwindigkeit eingestellt werden. Während unseres Beta-Testes wurde aus sechs vorgefertigten Karten gewählt. Das vollendete Starcraft wird dem geneigten Strategen noch einen Editor offerieren, der selbst das Aufstellen kompletter Multiplayer-Kampagnen ermöglicht. Bevor die Schlacht jedoch beginnen kann, muß sich jeder Spieler noch für eine Rasse entscheiden.



Flammendes Inferno

CRAFT
Beta





Die Zerg-Basis bricht unter heftigem Bombardement zusammen

Welche Rasse darf´s denn sein?

Während die meisten Konkurrenzprodukte zwei Parteien anbieten, sind es bei Blizzards Krieg der Sterne drei. Damit die Wahl auch Sinn macht und eine Herausforderung darstellt, besitzt jede Rasse unterschiedliche Vor- und Nachteile. Während woanders nur rassenspezifische Taktiken versprechen, sind sie hier nötig. Zwischen den Menschen, den Zerg und den Protoss könnt Ihr später einmal wählen. Mit den sogenannten Terranern werdet Ihr Euch wahrscheinlich schnell anfreunden, schließlich ist die Funktion jedes Gebäudes sofort



Die Zerg haben verloren

am Namen ersichtlich. Bei den Alienrassen werdet Ihr das ohne Handbuch nur durch umständliches Probieren herausfinden. Das gleiche gilt entsprechend für die Einheiten. Größter Vorteil der Menschen sind die mobilen Gebäude. Bei Bedarf könnt Ihr sie jederzeit abziehen und woanders neu plazieren. Sehr praktisch vor einem drohenden Angriff, wenn die Verteidigung kränkelt. Um dieser Fähigkeit auch einen Sinn zu verleihen, wurden die Bauten mit schwacher Panzerung ausgestattet. Die Zerg sind äußerst häßlich, schließlich sind sie Insektoiden. Sie vermehren sich fast so schnell wie Kaninchen und können bei geschicktem Aufbau der Rasse den Gegner förmlich überrollen. Die Überzahl an Einheiten bei einer Schlacht ist aber auch notwendig, sind sie doch die schwächsten. Um auch hier den Vorteil zu den anderen Rassen auszubalancieren, wurde ihnen die Möglichkeit genommen, beliebig drauflos zu bauen. Boden muß erst urbar gemacht werden. Die Protoss scheinen anfangs nur Nachteile zu haben. Das Errichten von Gebäuden sowie Einheiten dauert am längsten, und es benötigt eine gewisse Zeit, bevor eine schlagkräftige, geschweige denn verteidigungsfähige Armee aufgebaut ist. Hat der Spieler diese Angstphase überstanden sind die Vorteile auf seiner Seite. Die Protoss verfügen über die mit Abstand stärksten Truppen.

Der Kampf

Bei Beginn der Spiels erstrahlt das Feld der Ehre in altbekannter 2D-Gestalt. Der größte Teil des Gebietes hüllt sich in bedrohliches Dunkel. Der bekannte Fog of War ist ebenfalls vorhanden. Nun beginnt Ihr zunächst mit dem bekannten Abbau von Rohstoffen sowie dem Aufbau der Basis. Natürlich diesmal nicht Holz und Gold, sondern Mineralien und Gase. Wer aus Warcraft-Tagen schnelles Expandieren bevorzugt, wird bitter enttäuscht. Die Landschaft ist oft vom dunklen All unterbrochen. Erst mit der Fähigkeit Raumschiffe zu bauen, ist es möglich, andere Gebiete zu erkunden und zu erschließen. Die Steuerung erfolgt auf gewohnte Weise. Einheiten werden mit Linksklick, die Aktion mit Rechtsklick gewählt. Orc-Krieger und Ritter werden sich sofort heimisch fühlen. *mw*



AUSBLICK

Obwohl oder gerade weil wir nur die Online-Variante ausprobieren konnten, machte Starcraft einen interessanten und vielversprechenden Eindruck. Die vielfältigen Optionen, drei Rassen mit unterschiedlichen Vor- und Nachteilen, und vor allem der Teammodus, locken zu immer neuen Spielen. Die Rangliste leistet zusätzlichen Motivationsschub und garantiert jetzt schon lange Monate, wenn nicht sogar Jahre, einen Kampf um den ersten Platz. Auch die Idee mit der unterschiedlich hohen Punktvergabe bei Sieg zwingt dazu, sich den nächsten Spieler gezielt auszusuchen. Auch wenn die Beta noch einige Mängel aufwies, beispielsweise das störende Ruckeln ab einer gewissen Anzahl an Einheiten, überzeugte uns der Vorabeindruck sehr. Ob jedoch das endgültige Produkt da weitermachen kann, wo die Beta aufhörte, wird sich noch zeigen. Schließlich müssen die Einzelspielerkampagnen unseren strengen Augen auch noch standhalten. Wir hoffen, Euch bereits in der nächsten Ausgabe den Test nachliefern zu können. Aber wer weiß, Beta-Tests neigen dazu, verlängert zu werden.

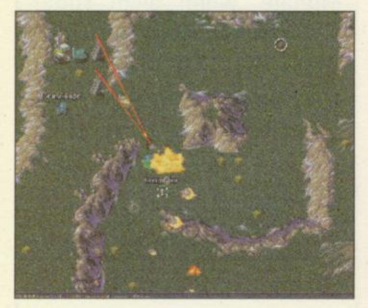
SOLE SURVIVOR

Command & Conquer online

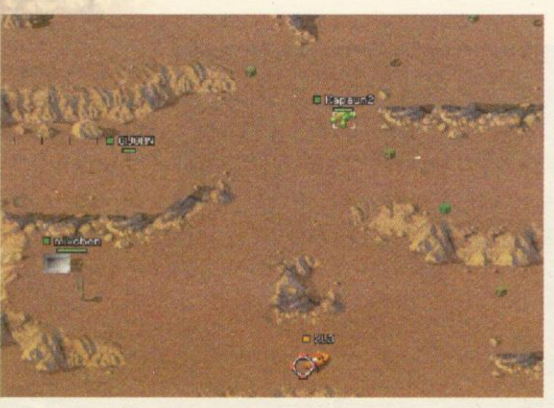
Hektik im Internet – mit dem Inventar aus „Command & Conquer"



Am Anfang gilt es, vorsichtig zu sein...

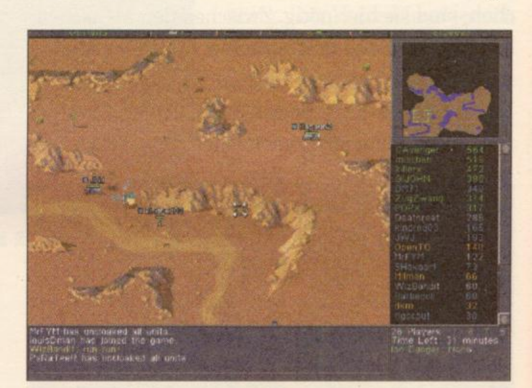


...sonst passiert einem dies!



Hier kreist das grüne Team einen orangefarbenen Panzer ein

Nach der erforderlichen Registierung bei Westwood Online erhält man innerhalb weniger Minuten per E-Mail sein Paßwort, und schon kann es mit dem (immerhin zum Nulltarif gebotenen) Spaß losgehen. Zunächst landet man dabei im Chat, wo per Mausklick die gewünschten Survivor-Kanäle angewählt werden müssen: Da gibt es welche, in denen jeder gegen jeden kämpft, sowie diverse Team-Modi. Hat man eine passende Variante gefunden, geht es an die Auswahl der Einheit, mit der man antreten möchte. Vom Grenadier über etliche Tanks bis hin zu Dinosauriern, ist alles da, was das Herz begehrt. Anfangs wird man „nackt" in die Arena geworfen und hat wenig Chancen, Kämpfe zu überstehen. Erst durch das Aufsammeln vieler Upgrade-Kisten (Panzerung, Bewaffnung, Tempo) wird aus der Gummi-Ente ein akzeptabler Panzer. Folglich heißt es zunächst, Fersengeld zu geben, was aber in volleren Partien (ab etwa 20 Teilnehmer) auch nicht mehr hilft. Dort kommt man am besten mit schnellen Motorrädern über die Runden, die schlichtweg schwerer zu treffen sind. Das temporeiche Spielprinzip könnte man kurz und treffend mit „Hit and Run" beschreiben, wobei die Landschaft zunächst unbekannt ist und erst erforscht werden muß. Nach einer Weile ist die Partie zu Ende, der Kills-Krösus gilt als Sieger, und alle Teilnehmer werden auf eine neue Karte teleportiert, wo das Spiel von vorne beginnt. Optisch ist das gewohnte C&C-Outfit geboten, der Sound beschränkt sich auf etwas Musik und nicht viel mehr Effekte. *jn*



In einer Capture-the-Flag-Partie bewachen Mitglieder des blauen Teams ihre Fahne

GEHT SO

Joe Nettelbeck

Böse Zungen behaupten ja schon seit langem, daß es in zehn Jahren nur noch ein einziges Spielegenre geben wird, nämlich das Action-Strategie-Sport-Rollenspiel – die Leute von Westwood sind jetzt einen Schritt in diese Richtung gegangen, indem sie aus ihrem strategischen Megaseller ein schnelles Actiongame gemacht und ins Internet gehängt haben. Erstaunlich genug, daß ein solches Konzept überhaupt technisch befriedigend aufgeht, aber obwohl wir nie sonderlich gute Verbindungen hatten, erwies sich „Sole Survivor" doch als durchaus spielbar – wenn erst die angekündigte deutsche Version unter dem Titel „Einsame Entscheidung" auf den Markt kommt, mag sich dies sogar noch bessern. Und auch die Strategen kommen zumindest ansatzweise auf ihre Kosten, denn gerade die Team-Versionen verlangen bei aller Hektik schon ein taktisch kluges Vorgehen. Andererseits bleibt ein schaler Nachgeschmack: Irgendwann ist die Partie zu Ende, man beginnt eine neue, und das war's...

Name . . . .**Sole Survivor**
Genre: . . . . .Action
Hersteller: . . . . .Westwood
Schwierigkeit: . . . . . .mittel
Preis: . . . . .ca. 80 DM
Spieler: . . . . .bis ca. 50
Steuerung: .Maus/Tastatur
Besonderheiten: . . . .–
Spiel: . . .englisch, deutsch geplant
Anleitung: . . . . . .englisch, deutsch geplant
Multiplayer: . . . . . .Internet

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 2x CD, 28.8-Modem

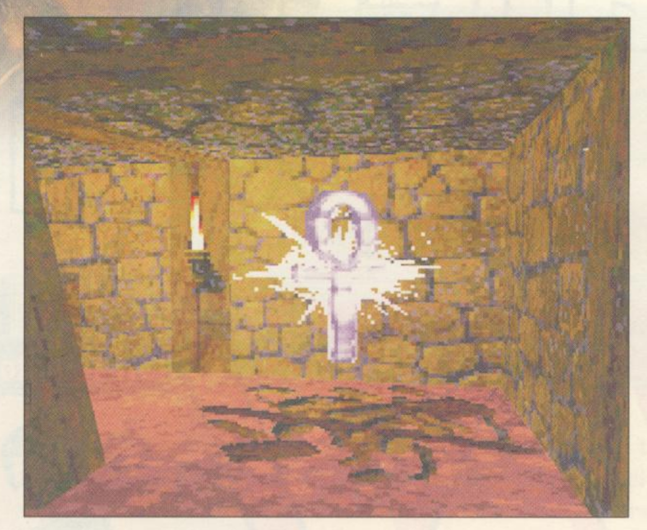
Empfohlen
P166, 16 MB RAM, 2x CD, 33.6-Modem

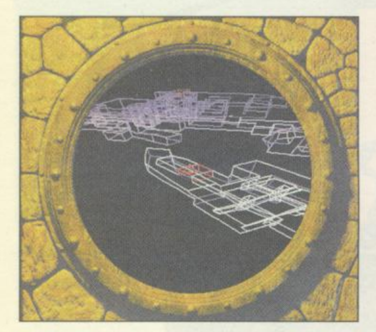
Grafik **52%**
Sound **54%**
Spielspaß

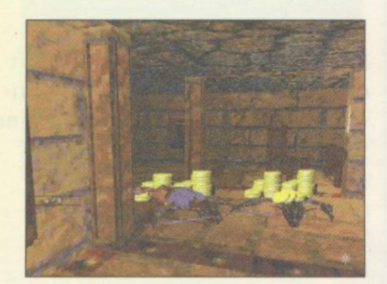
Solo	Multi
-%	71%

DESCENT TO UNDERMOUNTAIN

Interplay versorgt darbende Rollenspieler mit neuer AD&D-Kost

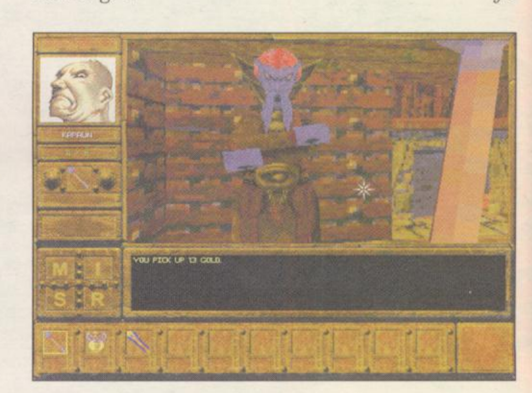

Wer sowas findet, darf ruhig rasten


Auch nicht der Weisheit letzter Schluß


Tote Monster hinterlassen Gold zum Aufsammeln

Der Abstieg in den Underberg wurde mit Spannung erwartet, warb der Hersteller doch damit, eine SVGA-Version der „Descent"-Engine verwendet zu haben. Nun, gegenüber der optionalen VGA-Version für ältere Rechner, ist die Screenmaske unter SVGA in der Tat hoch aufgelöst, die NPCs und Monster offenbar auch, die Dungeons selbst hingegen nicht. Eine Wandfackel etwa besteht so oder so aus 17 x 5 Bildpunkten, lediglich die Farbverteilung auf den Wänden scheint unter SVGA weniger großflächig zu sein. Aber auch davon abgesehen gibt es eigentlich nur ein Adjektiv, mit dem man die Präsentation beschreiben kann: unansehnlich... Nun jedoch zum gar nicht so üblen Spiel (Importversion 1.1) selbst: Die Kobolde aus der Kanalisation von Waterdeep starten immer öfter Raubzüge in der Stadt. Warum? Was geht dort unten vor sich? Fragen, die ein Einzelheld zu klären hat, welcher mit einer etwas zusammengestrichenen AD&D-Generierung erstellt werden darf. In First-Person-3D wandelt man anschließend durch den Untergrund, sammelt Objekte auf, in die man nach Jump & Run-Manier hineinlaufen muß und kämpft beziehungsweise redet per Multiple Choice mit etlichen Monstern.

Das spielt sich recht flotthändig, zumal Abwechslung geboten ist: Mal geht es durch Tunnel, mal durch Abwasserkanäle, mal balanciert man über Bretterbrücken. Gekämpft wird bequem und treffsicher in Echtzeit per Mausklick, das Automapping arbeitet mit einer räumlichen Darstellung, die leider nicht allzu übersichtlich ist – aber immerhin gedreht und gewendet werden kann. Keine Frage, die Designer des Gameplays haben ihre Hausaufgaben ordentlich erledigt. Schade bloß, daß dies nicht für alle Bereiche gilt. *jn*



Tja, schön ist was anderes...

GEHT SO

Joe Nettelbeck

Die Stadt Waterdeep bzw. ihr Untergrund ist nicht zum ersten Mal Gegenstand eines AD&D-Rollenspiels – schon vor Jahren widmete sich „Eye of the Beholder" einer ähnlichen Thematik. Damals wurde das Game ob seiner bahnbrechenden Optik gerühmt; das einzig Rühmliche an der Undermountain-Grafik ist hingegen, daß man meist erkennen kann, was gerade dargestellt wird. Wirklich, ich hätte ein Forschungsprojekt für ehrgeizige junge Informatiker: Wurde hier tatsächlich wie der Hersteller versichert, eine verbesserte „Descent"-Engine verwendet? Und wenn ja, wie haben die Programmierer es nur geschafft, ihr eine so häßliche Grafik aufzupfropfen? Am ärgerlichsten ist all dies jedoch, weil das Spiel selbst nämlich gar nicht so schlecht ist: Abwechslungsreiche Rätsel, viele verschiedene Umgebungen und ein anspruchsvolles Gameplay, das über Hack & Slay deutlich hinausgeht – das hätte wirklich eine Präsentation verdient, die man ohne Schutzbrille genießen kann...

Name	Descent to Undermountain
Genre:	3D-Rollenspiel
Hersteller:	Interplay
Schwierigkeit:	mittel
Preis:	ca. 90 DM
Spieler:	1
Steuerung:	Maus/Tastatur
Besonderheiten:	–
Spiel:	englisch
Anleitung:	englisch
Multiplayer:	–

Mindestanforderung
P90, 32 MB RAM, 4x CD, 1 MB Grafik SVGA

Empfohlen
P166, 32 MB RAM, 8x CD, 2 MB Grafik SVGA

Grafik **32%**
Sound **74%**

Spielspaß

Solo	Multi
61%	–%

RISING LANDS

Wirtschaften, Kämpfen und Forschen nach der Apokalypse, in Echtzeit selbverständlich



Erstes Gebäude nach dem Heiligtum ist das Lager, wo, äh, die kleinen Siedler herkommen

Nach der kosmischen Apokalypse ist viel von der menschlichen Zivilisation und Kultur verlorengegangen. Der herabstürzende Komet hat Wissenschaft und Wohlstand, Philosophie und Religion zerschlagen und vernichtet – nicht aber die Schönheit. Das jedenfalls vermittelt uns Rising Lands, in dem vier Clans um die Herrschaft über die durch den Himmelskörper zerstörte Erde ringen. Die Gebäude und Befehlsempfänger sind ausgesprochen phantasie- und liebevoll gestaltet, angeklickte Untertanen antworten brav oder mürrisch, je nach Charakter und Berufsgruppe. Die Steuerung erscheint dem „echtzeiterfahrenen" Spieler anfangs gewöhnungsbedürftig, man muß seinen Stammesgenossen schon ziemlich viel erklären. Auch mit ihrer Intelligenz scheint's nicht sehr weit her zu sein, sie gehen zwar selbsttätig los, um ihren Hunger zu stillen, schmatzen und rülpsen etwas und kehren dann auch auf ihren zugewiesenen Platz zurück, aber beim Pfadfinden und Feindebekämpfen werden sie von den Bauern und Soldaten anderer Spiele durchaus in den Schatten gestellt. Und was habt Ihr als ambitionierte postapokalyptische Herrscher für Ambitionen? Natürlich die Erdkugel in Frieden und Eierkuchen zu regieren, notfalls mit Gewalt. Aber auch Handel, Diplomatie und Diebstahl stehen auf der Liste der Fähigkeiten Eures Volkes. Leider entpuppt sich das Spiel dann aber als eher durchschnittlicher Vertreter des Echtzeitstrategiegenres, die (einzige) Kampagne entwickelt sich entlang von Aufgabenstellungen, wie wir sie schon aus Warcraft und seinen Kopien zur Genüge kennen: Sammle je 50 Einheiten Nahrung und Stein und halte Dir dabei die Räuber vom Hals, die Deine Bauern überfallen und töten. Dazu entläßt Du ungebildete Siedler aus Deinem Heiligtum (Wie kommen die da rein?) und bildest sie zu Soldaten aus, oder läßt sie gleich als Bauern, Bauarbeiter oder Mechaniker über die Schwelle treten. Bauern ernten herumstehende Kürbisfelder ab, Arbeiter holen Steine aus vorhandenen Minen, und die Mechaniker sammeln durch putzige Zahnrädchen dargestellte Schrotthaufen auf, um daraus Fahrzeuge zu fertigen. Alles in allem erschöpft sich die Originalität in der Grafik, so daß sich die gewünschte Langzeitmotivation sich nicht so richtig einstellen will. *fe*



Die stolze Kaserne, ohne die ein Krieg nicht ins Rollen kommen will



Von Süden greifen Feinde an, auf sie mit Gebrüll!

Fritz Effenberger

GEHT SO

An der Grafik gibt's ja wirklich nichts zu meckern. Auch wenn „Age Of Empires" und „Total Annihilation" besser aussehen, hat Rising Lands doch den Vorteil der extrem verspielten Phantasie auf seiner Seite. Andererseits ist das Spielprinzip reichlich abgedroschen, bis auf das Diplomatie-Element ist es ein waschechter Warcraft-Klon ohne eigenes Flair. „Die französische Krankheit", möchte der händeringende Spieletester ausrufen, tolle Grafik, aber wenig dahinter. Nun, ganz so schlimm ist es ja auch nicht. Wer französische neue surrealistische Filme wie „Delikatessen" oder „Die Stadt der verlorenen Kinder" mag, wird auch an „Rising Lands" Gefallen finden. Wenn nun die Spielmechanik noch etwas verfeinert würde und noch ein paar mehr eigene Ideen, Level, Kampagnen oder Szenarien und eine vielleicht etwas weniger gewöhnungsbedürftige Bedienung dazukämen, könnte „Rising Lands II" durchaus ein attraktives Spiel werden.

Name	**Rising Lands**
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Microids
Schwierigkeit	leicht
Spieler	bis 4
Besonderheiten	CD-Audio
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	alle

Mindestanforderung

P 90, 16 Mb RAM, 50 Mb HD, 4x CD, 1 Mb SVGA-Grafik

Empfohlen

P120, 65 Mb HD

Grafik **82%**

Sound **71%**

Spielspaß

Solo	Multi
69%	66%

UBIK

Strategisches Kalkül, Psi-Phänomene und die Halbwelt zwischen Leben und Tod

Philip K. Dick hat mit seinen exzellenten SF-Romanen nicht nur die Filmwelt inspiriert, auch die Power Play feiert seine Genialität nun schon zum zweiten Mal. Vor zwei Ausgaben zierte Bladerunner unseren Titel, das auf eine Erzählung des Amerikaners zurückgeht – genauso wie das vorliegende Spiel. Nun hat der Meister eine beachtliche Menge an Literatur produziert, vom „klassischen" Hard-SF mit bösem faschistoidem Regime, das von tapferen Rebellen mit Hilfe technischer Tricks überwunden wird (z.B. „Zeit aus den Fugen"), über Mainstream- und Kriminalgeschichten („Der Alte vom Berge", „Der dunkle Monitor") bis hin zu beinahe psychedelischen Werken wie „LSD-Astronauten", „Mozart für Marsianer" und eben „Ubik". Hier allerdings zeigt sich seine wahre Meisterschaft, er gilt als Erfinder des Parallelwelt-Genres, in dem nur eine einzige Kleinigkeit gegenüber unserer Welt verändert ist, mit teilweise frappierenden Folgen. Der Kernsatz dieser Phase in Dicks Schreiben könnte lauten: „Es gibt eine Realität hinter der Realität hinter...". Genau dieses verwirrende, verstörende Schwanken zwischen verschiedenen möglichen Wirklichkeiten zeichnet auch UBIK aus, in dem der Autor den Leser bis zur letzten Seite darüber im unklaren läßt, wer von den beteiligten Personen denn nun eigentlich tot ist, und wer am Leben.

„Express-UBIK hat den belebenden Geschmack von frisch aufgegossenem Filterkaffee. Nur ungefährlich bei Anwendung nach Vorschrift."

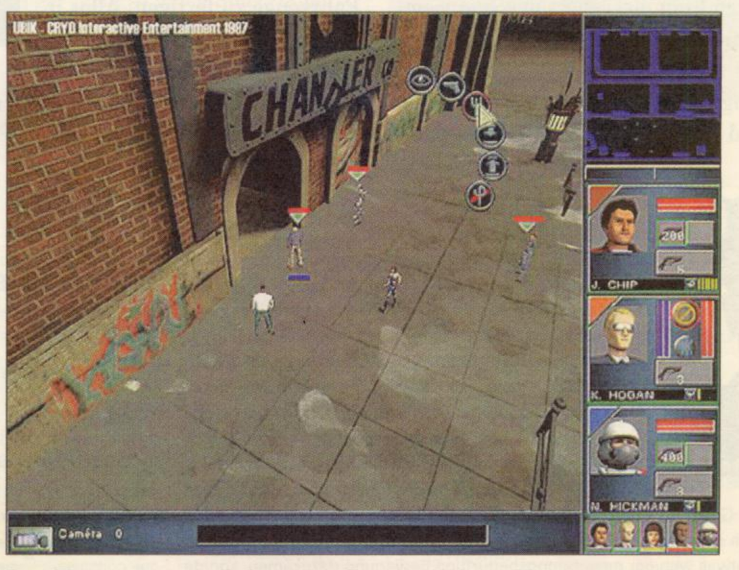
Das erklärt, warum sich kaum ein Spielehersteller an eine Multimedia-Umsetzung eines Dick-Buches wagt. Nun haben sich die Science-Fiction-Fanatiker von Cryo in Paris gleich die härteste Nuß vorgenommen. Kann ein solches Vorhaben gelingen? Kann man aus einem Buch, das den Leser von einer tückischen Falle in die nächste lockt und die Grenzen zwischen Tod und Leben, Traum und Wachen verschwimmen läßt, ein Echtzeitstrategiespiel machen? Ich war mehr als gespannt! Zunächst fällt auf, daß der Plot des Spiels gegenüber der Originalvorlage etwas gestrafft wurde, wenn auch mit bemerkenswertem Fingerspitzengefühl. So ist der Held (oder Anti-Held) Joe Chip jetzt in das Bürogebäude seines Arbeitgebers Runciter Associates gezogen und operiert von dort aus, auch werden alle Handlungselemente von den insgesamt dreißig Missionen vorangetragen, in denen es wir mit rund sechzig Computerpersönlich-



Golems und Cyborgs sind einige unserer biomechanoiden Gegner



Die Stadt der Zukunft - Hort unvorstellbarer Verbrechen



Der Eingang zum nächsten außersinnlichen Abenteuer

Mein Name ist Joe Chip



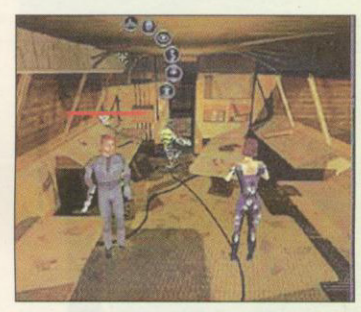
Platoon-Gefechte aus der Totalen – andere Kameraeinstellungen auf Tastendruck

keiten zu tun bekommen werden. Wie ist die Ausgangssituation? Der Spieler, in der Rolle des Joe Chip, arbeitet für Runciter Associates, eine Firma, die in der Industriespionage-verseuchten Welt des Jahres 2019 Schutz vor Anschlägen durch Psi-Agenten anbietet. Telepathen und Präcognitive (Hellseher) bieten ja immense Möglichkeiten dafür. Joes Job ist es, eine Squad von maximal fünf Agenten (ihn eingeschlossen) aufgrund des einsatzspezifischen Briefings zusammenzustellen. Dazu stehen ihm – neben einem limitierten Budget – physische (Phi-) und psychische (Psi-) Agenten zur Verfügung. Die physisch trainierten Cyber-Ledernacken greifen auf dreißig verschiedene Waffentypen plus einem Arsenal an Accessoires wie kugelsicheren Westen, Medi-Packs, Hacker-Equipment etc. zurück. Die Psi-Agenten besitzen insgesamt sechzig verschiedene geheimnisvolle Kräfte, die vom telepathischen Verwirren des Feindes über das Bewegen von entfernten Gegenständen bis zum Beeinflussen der Zeit selbst reichen. Diese Fähigkeit, auf den Lauf der Zeit Einfluß zu nehmen, spielt vor allem im späteren Verlauf der Handlung eine große Rolle, wenn auf unerklärliche Weise die ganze Welt und alle darin enthaltenen Gegenstände ins Jahr 1939 zurücksinken – dann benötigen wir dringend eine frische Prise UBIK!

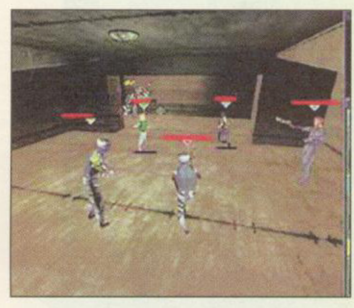
„Lassen auch Sie sich von UBIK erfrischen! Bei Gebrauch nach Vorschrift gänzlich ungefährlich.“ Doch bevor wir in diesen grauenhaften Strudel unerklärlicher Geschehnisse gezogen werden, ist erst einmal handfeste Action gefragt. Nachdem wir eine gemischte Squad zusammengestellt haben – oder eine vorsortierte gewählt – lassen wir uns vom Chef oder der Computerkonsole die Einsatzanleitung geben und steigen in den bereitstehenden Helikopter, der uns zum ersten Einsatzort bringt: einem hochtechnisierten Kibbuz. Dort haben die Talentscouts unserer Firma eine junge Frau aufgespürt, die neben einem bemerkenswerten Aussehen auch über kaum einzuschätzende Psi-Fähigkeiten verfügt. Die Anforderung ist: „Joe, gehen Sie dort hinein, erledigen Sie Soldaten der gegnerischen Organisation und örtliche Kampfroboter, aber verschonen Sie um jeden Preis Zivilisten. Finden sie Pat Conley und überreden Sie sie, bei uns einen Vertrag zu unterschreiben.“ Bei diesem Einsatz zeigt sich erstmals der Wert eines Psi-Talents, das den Gegner verwirrt und benebelt, so daß dieser trotz besserer Bewaffnung unserer eigenen Gruppe



Der Einsatzhelikopter von Runciter Associates



Joe und Pat – ob das ein Happy-End wird?



Noch einmal durchatmen, dann ...



keinen Schaden zufügen kann. Am Zielort angelangt, halten wir uns an die Vorgabe des Chefs und begnügen uns bei Zivilisten mit Ausfragen – bis wir auf die charmant-gefährliche Pat treffen. Wieder ist vorsichtige Wortwahl angezeigt, bis sie überzeugt ist und wir den Rückzug antreten können.

„Nach Vorschrift verwendet, bringt UBIK auf schnellstem Weg Erleichterung für Kopf und Magen."

Gut – die Auswahl einer Kampfgruppe mit beschränkten finanziellen und technischen Möglichkeiten kennen wir schon aus „XCom" und „Incubation". Neu sind die Psi-Agenten, die starken Rollenspielelemente, sprich „Erst fragen, dann schiessen", und der Ablauf in Echtzeit. Und erfreulicherweise begnügt sich Cryo nicht damit, eine neue „Echtzeit"-Mausklickorgie mit zugegeben hochinteressantem Hintergrund abzuliefern, sondern packt noch eine weitere, bedeutende Innovation mit in die Waagschale: Künstliche Intelligenz. Ja, aber haben denn bisherige Spiele so etwas nicht? Nicht in der selben Weise.

Bei UBIK müssen wir nicht jeder Figur in jedem Moment Anweisungen geben, wer auf wen zu schießen, wo er zu stehen, und was er sonst zu tun hätte. Nein, unsere Mitstreiter entscheiden selbst, auf wen sie am besten feuern, aus welcher Position sie das tun, und wann es Zeit ist, abzuhauen. Und sie kommentieren das Geschehen: „Ich sehe jemanden!", „Ich hab' ihn!", „Ich bin verletzt", so daß selbst im größten Kampfgetümmel die Übersicht nicht verloren geht. Es handelt sich bei UBIK also nicht, wie bei vielen anderen Spielen, um eine Taktik-, sondern eine waschechte Strategiesimulation, da der Spieler nur die großen Entscheidungen zu fällen hat: die Zusammenstellung der Squad, die Vorgehensweise, die Bewegung durch ein Gebäude. Wie blickt der Feldherr diesmal aufs Schlachtfeld hinab? Natürlich weder isometrisch-schräg-von-oben, noch aus irgendeiner Ego-Perspektive. Als weitere Neuerung, zumindest im Strategiegenre, dient uns eine intelligente, automatische Kamera. Was ist denn das nun schon wieder? Durch Druck auf die Leertaste erhalten wir die Ansicht, die uns den optimalen Blickwinkel auf die aktuelle brisante Situation verschafft, aber auch andere Blickwinkel können mit wiederholtem Drücken von „Tab" abgerufen werden. Diese Art von Kameraführung verschafft dem Geschehen einen zusätzlichen cinematischen Reiz. Dadurch, und durch die ständige, schwer beschreibbar bedrohliche Situation, die aus Dicks Romanvorlage adäquat in das Spiel übersetzt wurde, entsteht eines der spannendsten Spiele der letzten Zeit, ein echtes Actionbündel auf einer soliden, durchdachten Strategiegrundlage.

Das ausklappbare halbkreisförmige Aktionsmenü läßt auch differenzierte Handlungen zu

Gegenstände finden und kombinieren, spielt eine wichtige Rolle

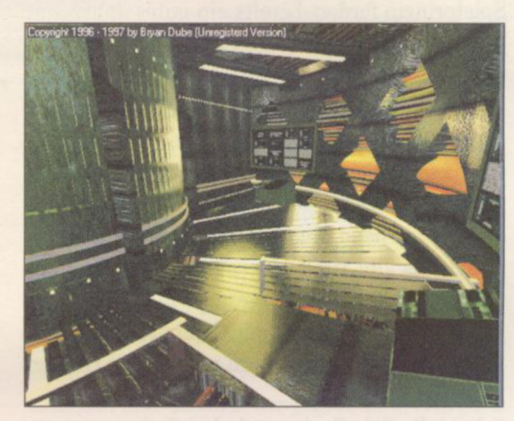




Kampf mit allem Waffen, physisch und psychisch



„Ganz einfach – Sie greifen zum UBIK-Haarfestiger und nach fünf Tagen werden Sie feststellen, daß Ihr Haar neue Kraft und neuen Glanz hat." Wie geht es weiter? Wir haben mit stählernen Nerven und geschicktem Vorgehen die erste Aufgabe gelöst, die Wachen des Techno-Kibbuz überwältigt und die betörende Pat in unsere Squad geholt. Schon kommt der nächste Auftrag: Die örtliche Polizei hat eine leerstehende Fabrik beschattet und dabei festgestellt, daß die führende Psi-Spionageorganisation Hollis dort irgend etwas unternimmt. Wieviele Agenten im Gebäude anwesend sind, konnte nicht festgestellt werden. Man vermutet, daß ein neuartiger Teleporter getestet werden soll, der bei endgültiger Fertigstellung Agenten in jedes noch so gut gesicherte Gebäude einschleusen kann. Eine bedrückende Vorstellung, da Hollis' Leute auch schon ohne dieses Mittel eine nahezu unbezwingbare Geheimtruppe bilden. Dazu kommt noch ihre zahlenmäßige und waffentechnische Überlegenheit, die wir durch gezielten Einsatz von Psi-Kräften wieder wettmachen müssen. Zu dumm, daß auch hier nur ein begrenztes Budget zur Verfügung steht, so daß wir nicht alle Veteranen auf unserer Wunschliste engagieren können. Auch für die Informanten, die uns manchen wichtigen Hinweis über die Verhältnisse am Einsatzort geben könnten, bleibt kaum genug übrig, so daß wir sehr vorsichtig vorgehen müssen... aber das werdet Ihr ja selbst erleben. Zunächst in der Zukunft, dann in den USA der Vorkriegszeit. Noch eins: Lest das Handbuch. Das Vorwort ist von keinem geringeren als Norman Spinrad, einem der wichtigsten Vertreter der American New Wave of Science Fiction! *fe*



Futuristische, metallische Interieurs





Fritz Effenberger

SUPER

Wow! So sehr ich am Anfang gebibbert habe, als ich hörte, daß das vielleicht komplexeste Buch des großen Philip K. Dick zum Spiel verwurstet werden sollte, und noch dazu von Cryo, die bisher eher durch grafische Opulenz als logischen Spielfluß glänzten, so sehr hat das Ergebnis alle Befürchtungen widerlegt und alle Erwartungen übertroffen. Was ich hier in Händen halte, möchte ich fast als das erste echte Echtzeitstrategiespiel bezeichnen, da mir von der ausgesprochen effektiven künstlichen Intelligenz alle erbsenzählerischen, taktischen Entscheidungen abgenommen werden. Gleichzeitig läuft es in rasanter Geschwindigkeit ab, entzieht mir aber nie die Kontrolle, und verschafft mir, nicht zuletzt durch die ständig wechselnde Kameraführung und die stimmige Geräuschkulisse, einen Nervenkitzel wie sonst kaum ein anderes. Die Charaktere sind emotional und realistisch dargestellt – Joe Chip schlurft müde durch das Hauptquartier, Getroffene klappen zusammen, krümmen sich oder hinken. Ein echter Überraschungssieger.

Name	UBIK
Genre	Echtzeitstrategie
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1
Steuerung	Maus & Hotkeys
Besonderheiten	Autosave mit Screenshots
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	–

Mindestanforderung
P 133, 16 MB RAM, 4x CD, 5 MB HD, 1 Mb Grafik

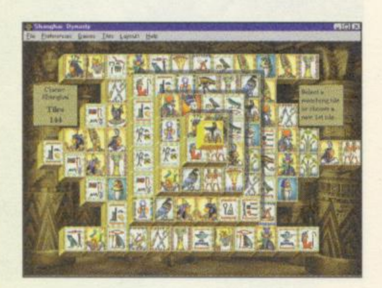
Empfohlen
P166, 32 MB RAM, 16x CD, 140 MB RAM, 2 MB Grafik

Grafik 80%
Sound 85%
Spielspaß

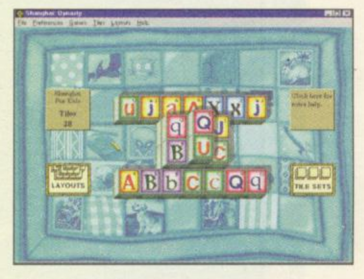
Solo	Multi
88%	–%

SHANGHAI DYNASTY

Das altbekannte und beliebte Denkspiel Mahjongg wurde von Activision frisch aufpoliert



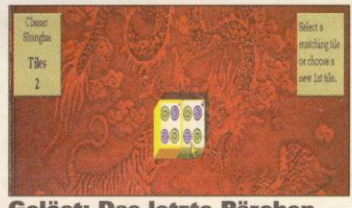




Abwechslung: Unterschiedliche Grafiken, Stapelformen und Spielmodi peppen Dynasty auf

Vom vielversprechenden Beinamen „Dynasty" wird der Spieler keinesfalls enttäuscht, denn die Optik geriet opulent. So werfen alle Steine einen korrekten Schatten, die Backgroundgrafiken sind äußerst gelungen und beim Verschwinden der Steine überraschen zahlreiche Mini-Animationen das Auge des Betrachters. Auch Ausstattung und Vielfalt der Spieloptionen sind reichhaltig ausgefallen. Das kann man allerdings auch erwarten, denn das bewährte Spielprinzip fordert bereits ein gutes Jahrzehnt lang die grauen Zellen der Computerspieler heraus. Den klassischen Aufbau der Steine samt chinesischer Beschriftung findet sich in der Dynasty-Kollektion ebenso, wie acht weitere Grafiksets, die eine allzu schnelle Gewöhnung verhindern. Schließlich geht es nach wie vor darum, wie beim Memory-Spiel Symbolpaare zu finden. Es gibt rund 100 verschiedene Haufenformen, in denen die insgesamt 144 Steine aufgeschichtet werden. Da der Computer nach dem Zufallsprinzip mischt, muß nicht jeder Haufen komplett aufgehen.

Sobald die Solo-Suche nach den Steinequartetts zu langweilig wird, bietet das Dynasty-Package noch vier weitere Varianten, darunter ein bunter Simpel-Modus für Kinder oder die Pandamonium-Version, bei der ihr die Steine im Wettlauf gegen vier Computergegner vom gleichen Stapel klauben müßt. Im Tournament-Modus dagegen hat jeder der fünf Spieler einen eigenen Steinberg abzuarbeiten. Wer die Computergegner mit der Zeit im Griff hat, kann



Gelöst: Das letzte Pärchen von 144 Steinen



Innovativ: Activision hat das echte Vier-Spieler-Mahjongg realisiert

sich mit Shanghai Dynasty auch ins Netzwerk oder Internet begeben, um dort gleichgesinnte menschliche Denker herauszufordern. Da es aber beim Steineklicken auch etwas auf Geschwindigkeit ankommt, sind von Deutschland aus oft die Lags (Leitungsverzögerungen) zu heftig, um an dieser Spielart großen Gefallen zu finden. Und via LAN dürften die möglichen Gegenspieler rar gesät sein. Da bietet die klassische Mahjongg-Spielart, wo zu viert im Uhrzeigersinn ausgespielt wird, eine sinnvolle Alternative, da hier drei starke Computergegner einspringen. Dieser Modus bildet auch die wesentliche Innovation seitens Activision, denn das chinesische Mahjongg wird damit endlich auf dem PC spielbar. Allein dafür lohnt sich bereits die Anschaffung, zumal Shanghai Dynasty lediglich 50 Mark kosten soll. *rm*

GUT

Seit 1989 vergnügte ich mich auf verschiedenen Computersystemen (C64, Amiga, Atari, PC) mit diversen Mahjongg-Varianten. Das simple Spielprinzip reichte zwar nie an den Reiz von Tetris und Sokoban heran, doch dafür entspannt das chinesische Domino-Pendant auf wunderbare Weise. Allerdings hatte das Computerspiel außer den Original-Steinen wenig mit dem eigentlichen Live-Mahjongg-Spiel der Chinesen zu tun. Deshalb bin ich Activision dankbar, daß sie in Shanghai Dynasty endlich auch den klassischen Vier-Spieler-Mahjongg-Modus eingebaut haben – inklusive intelligenter Gegenspieler und verständlicher Regelerklärung, die allerdings wenig taktische Hinweise gibt. Auf jeden Fall verstehe ich nun, weshalb in Hongkong aus vielen Hinterzimmer-Fenstern das verräterische Klicken der Elfenbeinsteine ertönt, denn Mahjongg birgt einen ähnlichen Suchtfaktor wie das seelenverwandte Bridge. Für mich bietet das Dynasty-Paket somit die perfekte Pausenunterhaltung, ohne dabei den Kopf zu überfordern.

Ralf Müller

Name	Shanghai Dynasty
Genre	Denkspiel
Hersteller	Activision
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	knapp 50 Mark
Spieler	4
Steuerung	Maus
Besonderheiten	Eigene Grafiken importierbar
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	ja

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 2 x CD

Empfohlen
P133, 4 x CD

Grafik	79%
Sound	71%

Spielspaß

Solo	Multi
74%	70%

POWER PLAY VOLLTREFFER

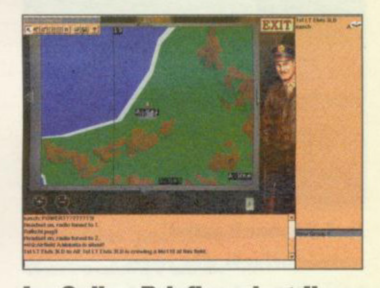
AIR WARRIOR 3

Im Luftkampf alleine gegen den Rest des WWW: Online Dogfights, so schön wie noch nie



Schon im Hauptmenü wird klar, daß AW3 besonderes Augenmerk auf den Krieg im Pazifik richtet

Computerspiele machen süchtig! Diese recht polemische These aus den Anfängen der interaktiven Bildschirmunterhaltung scheint mit dem Aufkommen der Online-Spiele nun doch eine gewisse Daseinsberechtigung zu erlangen. So verfügt z.B. „Air Warrior" über eine beachtliche Fangemeinde, die zum Teil schon seit über zehn Jahren ihrem Hobby frönt. „AW 3" – der jüngste Sproß der Familie – nutzt erstmals 3D-Beschleuniger, um endlich auch grafisch auf der Höhe der Zeit mitzufliegen. Obwohl die Stärken des Spiels ganz klar im Bereich Online liegen, kommt auch der aktuelle Teil mit einem erweiterten Stand-Alone-Part daher. Wie gehabt sind die Offline-Missionen und Campaigns nach Kriegen und Nationalitäten eingeteilt. Die Missionen selbst basieren entweder auf historischen oder hypothetischen Szenarien, oder sind in Online-Arenen angesiedelt. Habt Ihr den Auftrag Eurer Wahl gefunden, präsentiert Euch das Spiel ein kurzes Briefing und schon kann's losgehen. Spätestens im Cockpit erwartet Euch dann das große „Aha"-Erlebnis: Noch nie war Air Warrior so schön wie heute. Die neueste Version des Opas unterstützt sämtliche Features der modernen Accelerator-Boards. Habt Ihr Euch genügend gegen die KI-Piloten im Offline-Part ausgetobt, wird es Zeit, sich der wahren Herausforderung zu stellen: Den Online Multiplayer Gefechten via Internet. Zur Zeit läuft im Web noch der (kostenlose) Beta Test, in dem Euch lediglich zwei Arenen erwarten: Das Pazifik-Szenario und eine Europäische Arena. Beide Schauplätze laufen im „Full Realism" ab, der auch Flight-Sim-Experten vor eine harte Herausforderung stellt. Trotz der tiefgreifenden grafischen Veränderungen hat sich am Spielprinzip wenig geändert: Noch immer liegen die drei Länder A, B und C im nie endenden Clinch. Jedes Land verfügt über eine Reihe von Flugplätzen und versucht den Kontrahenten weeitere abzuluchsen. Mit Bombern wie der B-17 oder der JU 88 müssen zunächst alle Gebäude der gegnerischen Airports geplättet werden. Um die Überlebenschance der schwerfälligen Riesen zu verbessern, solltet Ihr entweder eine Jagdeskorte dabei haben oder die Bordschützen-Positionen mit anderen Spielern besetzen. Für alle Abschüsse und Bombentreffer gibt es selbstverständlich Punkte, die fein säuberlich nach Jagd- und Bomberscore getrennt für Euch vom Host verwaltet werden. Um Eure schönsten Missionen für die Nachwelt auf Film zu bannen bietet auch AW3 wieder eine „Gun-Camera"-Option. Die fertigen Filme könnt ihr Euch dann in Ruhe offline zu Gemüte führen. *sg*



Im Online Briefing plant Ihr komplexe Missionen



Mit der FW 190 auf Jagd. Die Cockpits blieben unverändert.



Sascha Gliss

SUPER

Den Titel „schönste AW-Version aller Zeiten" heimst der Serie dritter Teil natürlich locker ein. Die grafische Runderneuerung war bitter nötig und kann als (fast) gelungen bezeichnet werden, über einen Kritikpunkt allerdings könnten pingelige Veteranen stolpern: Dank untexturierter Bodengrafiken war es bisher in AW stets recht einfach, die Flugbahn eines Feindflugzeuges zu verfolgen. Nun aber kann es leicht passieren, daß man seinen Gegner im Meer der Farben und Strukturen aus den Augen verliert, ein entscheidender Nachteil gerade im Multiplayer-Part. Ansonsten bietet das Spiel all das, was schon „AW2" auszeichnete plus eine verbesserte KI im Einzelspieler-Modus und noch mehr Offline-Missionen, was jedoch am grundsätzlichen Urteil wenig ändert: Auch mit AW3 kommt erst in den Online-Arenen richtig Freude auf, die Einzelmissionen gehen bestenfalls als kostengünstiges Training für Newbies durch. Für PC-Flieger mit Internet-Zugang also ein absolutes Muß, Einzelspieler sehen sich lieber nach etwas anderem um.

Name	Air Warrior 3
Genre:	Simulation
Hersteller:	Kesmai/I-Magic
Niveau:	einstellbar
Preis:	ca. 100 Mark
Spieler:	1-136
Steuerung:	Keyboard, Joy- /Flightsticks, Maus
Spiel:	Englisch
Anleitung:	Englisch
Multiplayer:	Modem, TCP/IP

Mindestanforderung
P 133, 60 MByte HD, 24 MByte RAM, 2x CD-ROM

Empfohlen
P 200, 180 MByte HD, 32 MByte RAM, 3Dfx, Online-Zugang

Grafik	62%
Sound	69%

Spielspaß

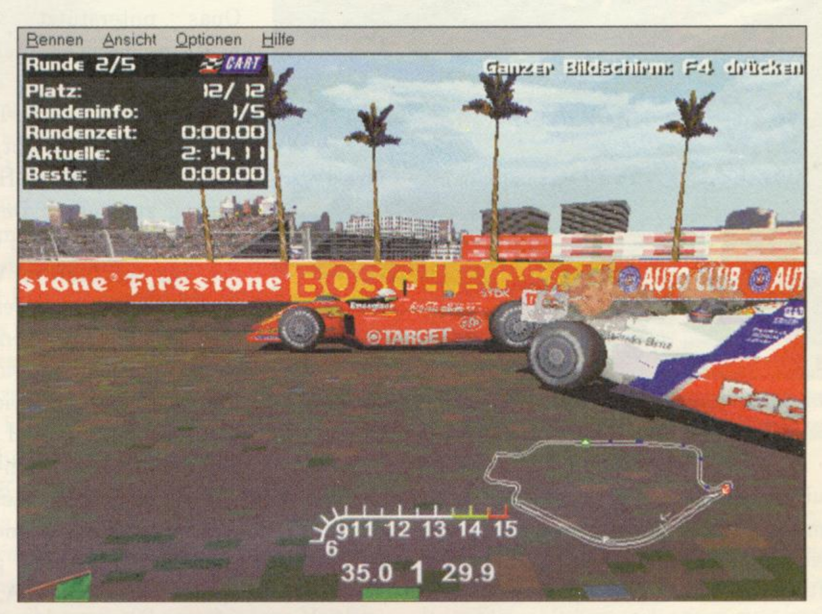
Solo	Multi
46%	85%

POWER PLAY VOLLTREFFER

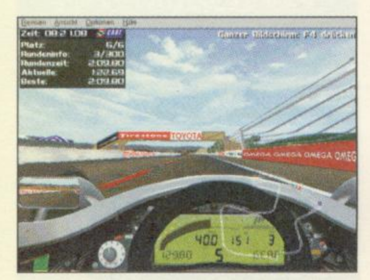
KART PRECI

Die heißeste Renn

Rasen, bis der Motor kocht – garantiert Schumi-frei...



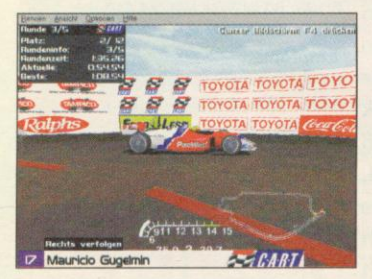
Massenkarambolage in Long Beach



Auf Wunsch wird automatisch die rote Ideallinie eingeblendet



Eine der unzähligen Außenansichten in „Kart": Die Heckkamera



Wir verkaufen alles! An Werbeflächen herrscht wahrhaftig kein Mangel.

Was dem deutschen Motorsport-Fan die Formel 1 ist, das ist die Indy-Kart-Serie für den durchschnittlichen Amerikaner. Vom Design her ähneln die amerikanischen Boliden denen von Villeneuve, Schumi und Co, und der Rennkalender enthält – anders als in der NASCAR-Serie – nicht nur Ovalkurse sondern auch Stadtstrecken wie z.B. Long Beach. Obwohl die Kart-Renner längst nicht so kompliziert und filigran konstruiert sind wie ihre europäischen Pendants, bringen sie dank Turboaufladung höhere Geschwindigkeiten auf den Asphalt, und die relativ simple Technik erlaubt auch Teams mit kleinerem Geldbeutel relativ weit vorne mitzumischen. Während die Formel 1 bei uns Kultstatus besitzt, interessieren sich jenseits des großen Teiches nur wenige für diesen Rennzirkus, kein Wunder also, daß sich Microsoft die



Beim Laden wird die Strecke vorgestellt

wesentlich beliebtere Indy-Serie als Vorbild für das jüngste Rennspiel herausgepickt hat. Wie gewohnt, bietet das Spiel eine Fülle von Optionen, um auch den Neuling im virtuellen Cockpit behutsam an die Materie heranzuführen. Neben dem „Quick Race" könnt Ihr Euch für Testfahrten, ein Rennwochende auf einer Strecke oder gleich eine komplette Saison entscheiden. Um den Einstieg nicht gar zu schwierig zu gestalten, bietet „Kart" drei vorgegebene Schwierigkeitsgrade, vom Anfänger bis zum Experten. Zusätzlich könnt Ihr jede einzelne Fahrhilfe an- und ausschalten und auch den Realismusgrad bis ins kleinste Detail festlegen. Alle Einstellungen lassen sich übrigens auch während des Rennens vornehmen, also ohne umständlichen Umweg über das Hauptmenü. Habt Ihr Euch dann noch für Euer Lieblingsteam entschieden, erwartet Euch Euer Höllengefährt auf der jeweiligen Piste. Sämtliche Strecken in „Kart" wurden – ähnlich wie in Ubi-Softs „F1" per GPS (Global Positioning System) vermessen und bis auf zehn Zentimeter Meßtoleranz ins Spiel übertragen. Eine ähnlich akribische Feinarbeit leisteten die Entwickler bei der Umsetzung der Fahrdynamik: Alex Zanardi, einer der Piloten der Kart-Serie, wirkte als Tester für Microsoft am Projekt mit. Nachdem er seinen Wagen im Spiel so eingestellt hatte wie üblich, fuhr er in Laguna Seca Rundenzeiten, die innerhalb einer Sekunde seiner tatsächlichen Rekorde lagen – die Programmie-

SION RACING

serie der USA

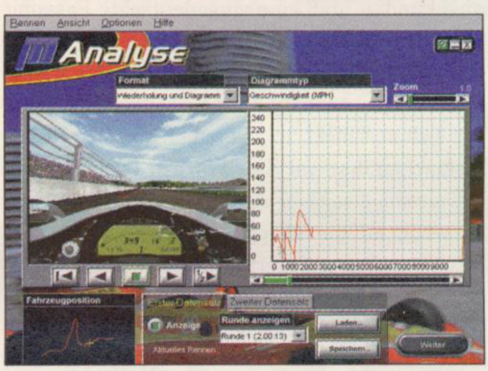


Heiße Gefechte in den Kurven. Die Racing-Cam verfolgt das Geschehen wie die echten Fernseh-Kameras



Alex Zanardi verbessert seine (virtuelle) Rundenzeit

rer hingegen kamen trotz hunderter Stunden Spielerfahrung nie auch nur in die Nähe von Zanardis Zeit. Aber zurück zum Spiel: Im Freitagstraining sollte also zuerst ein geeignetes Setup gefunden werden. Nach einigen Runden können sämtliche Telemetrie-Daten ausgewertet und bei der Einstellung berücksichtigt werden. Die Liebe zum Detail ging hier so weit, daß Ihr parallel zur Auswertung in einem Extra-Fenster Eure Fahrt aus der Pilotenperspektive als Aufzeichnung mitverfolgt. Seid Ihr schließlich zufrieden mit Eurem Wagen, gilt es, in der Qualifikation eine möglichst gute Startposition für das Rennen herauszufahren. Im Rennen selbst tretet Ihr gegen bis zu 30 Gegner an, deren Fahrstil je nach KI-Einstellung zwischen „defensiv" und „wahnsinnig" variiert. Je nach Rennlänge stehen natürlich auch Boxenstops auf dem Programm: Hier könnt Ihr entweder die vom PC vorgeschlagenen Reparaturen durchführen oder selber bestimmen, was an Eurem Wagen verändert werden soll. Nach getaner Arbeit analysiert Ihr Eure



Die Telemetrie-Auswertung ist vorbildlich

Performance entweder im Statistik-Part oder schaut Euch im eingebauten Videorecorder das Rennen nochmal in Ruhe an. Wer lieber gegen menschliche Kontrahenten antritt, greift auf die Netzwerkoption zurück: Hier können bis zu acht Spieler gleichzeitig um die Kurse jagen. Wer es noch aufwendiger mag, wird sich in Kürze auch über das Internet in der „Gaming Zone" mit Rennfanatikern aus aller Welt messen können. *sg*



Eine fast perfekte Kurvenfahrt dank eingeschalteter Fahrhilfen



Gaaaas! Auf den langen Geraden geht's locker über 300 km/h.



Sascha Gliss

SUPER

Kaum wurde mit „F1" von Ubi Soft die Referenz der Rennspiele gekrönt, kommt MS daher und versucht sie vom Thron zu schubsen. Dieses Vorhaben ist zwar knapp gescheitert, trotzdem ist „Kart" eine mehr als interessante Alternative. Zum einen sind Indy-Simulationen auf dem PC-Markt wesentlich dünner gesät als F1-Spiele und bieten gerade uns Europäern völlig unbekannte Strecken und Fahrzeuge. Zum anderen protzt das Spiel geradezu vor technischer Kompetenz und überbietet hier sogar teilweise die Konkurrenz. Auch im Cockpit selber kommt angesichts der detaillierten Strecken und Autos Freude auf. Durch den Verzicht auf 3Dfx-Unterstützung kommt „Kart" jedoch grafisch nicht ganz an „F1" heran. Die Fahrphysik begeistert auch pingelige Rennfans, obwohl hier meiner Meinung nach die Franzosen leichte Vorteile verbuchen. Fazit: Mit „Kart" gelang Microsoft ein wirklich großer Wurf und es bleibt letztlich Geschmackssache, ob Ihr Euch lieber den Ami oder den Franzosen ins Regal stellt: Erstklassig sind sie alle beide.

Name	**Kart Precision Racing**
Genre:	Rennsimulation
Hersteller:	Microsoft
Niveau:	einstellbar
Preis:	ca. 100 Mark
Spieler:	1-8 (über LAN)
Steuerung:	Tastatur, Joystick, Lenkräder
Spiel:	Deutsch
Anleitung:	Deutsch
Multiplayer:	(Null-)Modem, IPX, Internet Gaming Zone

Mindestanforderung
P 75, 8 MByte RAM, 20 MByte HD, 2x CD-ROM

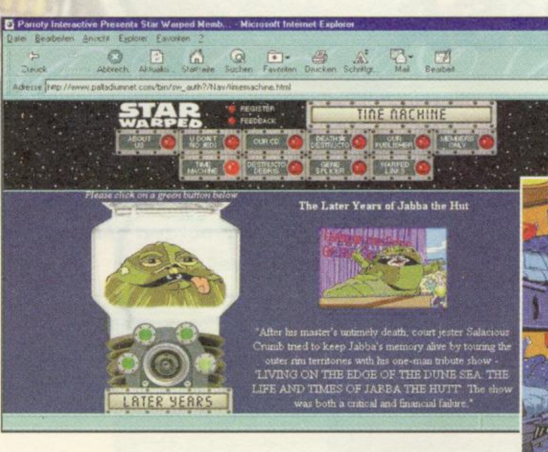
Empfohlen
P 200, 32 MByte RAM, 220 MByte HD

Grafik 83%
Sound 81%
Spielspaß

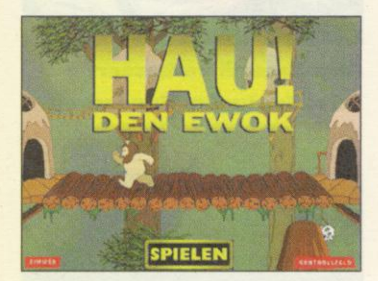
Solo	Multi
87%	88%

STAR WARPED

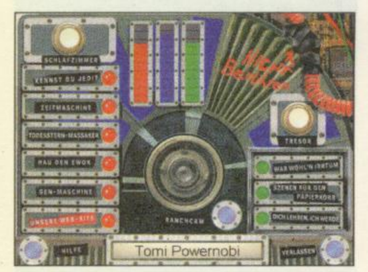
Die US-Parodie der Star-Wars-Saga liegt nun komplett in deutsch vor



Mit einem Modem kommt man schnell auf die passenden Web-Seiten



Ewoks klatschen? Aber klar!

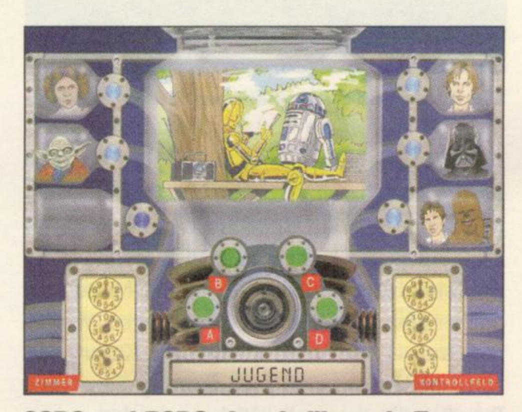


Die Chaos-Schaltzentrale

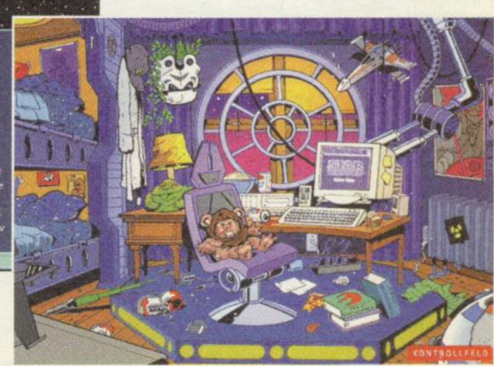


Star Wars goes Pulp Fiction

In Ausgabe 1/98 hatten wir Euch bereits die US-Version von „Star Warped" vorgestellt und angekündigt, daß eine eingedeutschte Fassung kurz vor der Fertigstellung ist. Nun ist sie da, doch so richtig froh macht sie mich nicht.
Parroty, ein amerikanisches Entwicklerteam, das sich anschickt, mit Parodien von sich Reden zu machen, hat mit Star Warped versucht, das Universum aus Krieg der Sterne und seiner Fans ein wenig auf die Schippe zu nehmen. Eddie und Ritchie stellen uns hierfür ihr Schlafzimmer vor,



C3PO und R2D2 als rebellierende Teens



Und so sieht das Herzstück des Star-Wars-Universums von innen aus

das vor Fanartikeln und nützlichen sowie unnützen Informationen überfrachtet ist. So haben sie u.a. die Überwachungskamera der Skywalker Ranch angezapft, die immer alberne Vorkommnisse aus Mr.Lucas' Vorzeigefirma einspielt.
Apropos spielen, auch hierzu gibt es Gelegenheit. Sei es, Ewoks mit einem Stab aus den Bäumen zu schlagen, den Todesstern vor Weltraummüll zu schützen, eine Runde Streetfighter mit Leia, Luke und Greedo zu kloppen, oder sein Wissen im Jedi-Quiz zu überprüfen. Weitere Albernheiten gibt es in der Gen-Maschine, die abcheckt, was herauskommt, wenn man z.B. die Gene von Darth Vader mit denen von C3PO kreuzt. Für die Cineasten unter uns sind abgewiesene Drehbuchvorschlage von Woody Allen, Quentin Tarantino oder Spike Lee interessant. Schließlich gibt es noch den Zugriff auf die Star-Warped-Seiten im WWW, über die man noch mehr Blödsinn erfahren kann. *ts*

NA JA



tom schmidt

Schade, schade, und ich hatte so viel Hoffnung in diesen Titel gesetzt. Die originale US-Version hat mir noch ausnehmend gut gefallen – der präsentierte Blödsinn machte einfach Spaß. Sicher, Tiefgang hatte auch diese Version nicht, aber das sollte sie auch gar nicht. Ob es jetzt allerdings an der reinen Übersetzung liegt, oder ob sich die deutsche Sprache vielleicht für solche Albernheiten erst gar nicht eignet, mag ich nicht zu deuten. Jedenfalls lassen die Sprecher, die aus dem Off agieren, zu wünschen übrig. Wenn man hier vielleicht ein paar Mark fünfzig mehr investiert und Sprecher der „Floyd"-Kategorie gebucht hätte, wären uns solche Peinlichkeiten wie der Moderator des „Kennst Du JEDI"-Quiz jedenfalls erspart geblieben. So saß ich wieder einmal total fasziniert vor meinem Monitor und mußte mich fragen, wie groß die Welten sind, die zwischen Original und Lokalisierung liegen können. Beim deutschen Star Warped sind es allerding unüberwindbare Weiten. Beam me far away, Scotty!

Name	**Star Warped**
Genre	Parodie
Hersteller	Parroty/CUC
Niveau:	–
Preis	ca. 30 Mark
Spieler	1
Steuerung	Maus
Besonderheiten	keine
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	–

Mindestanforderung
Win 3.1, Win95, 488/66, 16MB, SVGA-Grafik, 2x CD-ROM, evtl. Modem

Empfohlen
488/66, 16MB, SVGA, 2x CD-ROM, Modem

Grafik 40%
Sound 40%

Spielspaß

Solo	Multi
40%	–%

KATEGORIEN 1

YOU DON'T KNOW JACK

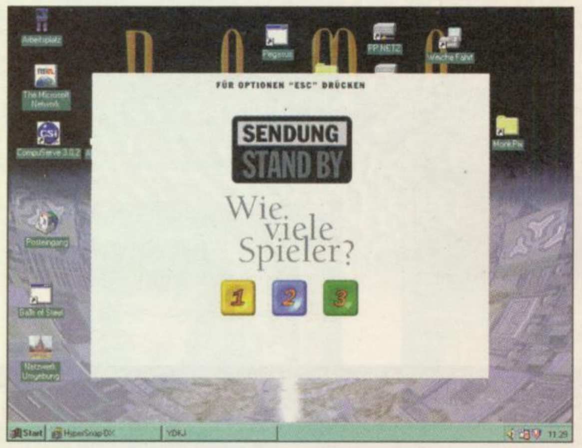
Der Preis ist heiß oder Die 100 000-Mark-Show? Jetzt ist Schluß mit lustig, nun kommt was zum Brüllen!

You don't know Jack, das wir bereits in Ausgabe 2/98 kurz vorgestellt haben, ist endlich fertig, und ist sogar noch besser geworden, als die Vorabversion, die wir schon mit Genuß spielen konnten. YDKJ ist eine fiktive US Quiz-Show, die sich bereits seit längerer Zeit auf dem amerikanischen Markt großer Beliebtheit erfreut. Der Moderator ist zum Glück kein Gert Müller-Gerbes oder eine Maren Gilzer, sondern Jack, der sich zwar kein einziges Mal auf dem Bildschirm sehen läßt, dafür mit seiner großen Klappe umso mehr auftrumpft. Kein dummer Spruch, keine Zweideutigkeit, die ihm entgeht, und jede Chance, einem Spieler, der einmal dumm geantwortet hat, über das Maul zu fahren, erkennt er scharf. Bis zu drei Spieler gleichzeitig wählen aus bewußt schrillen Kategorien wie „Krieg der Sterne & Bußgeldbescheide", „Jesus kam nur bis zum Waschsalon" oder „Schwere Jungs & Stütz-BHs„ Fragen, die per schnellem Tastendruck beantwortet werden müssen. Hierbei wird nicht nur die übliche Portion Allgemeinwissen benötigt, sondern man muß oft stark um die Ecke denken, um den verschlungenen Gedankengängen der Autoren folgen zu können. Im Falle der „schweren Jungs" z.B.: „Angenommen, Eduard Zimmermann macht eine Sendung extra für männliche Straftäter mit weiblichen Brüsten und kleinen Hoden. Wie könnte diese Sendung heißen?" Selten wird auf eine klare Antwort gedrängt, meist werden weit voneinander entfernte Genres wie z.B. Physik und Film Noir in eine Topf geworfen, und eine recht abstruse Story um eine Frage entwickelt, die oft erst Sinn macht, wenn man sich zurückbesinnt, wie die Kategorie hieß. Das hört sich so trocken erzählt zwar furchtbar kompliziert an, macht jedoch einen Heidenspaß, zumal man zu jeder Zeit mit fast uneingeschränkt witzigen Kommentaren bombadiert wird. You don't know Jack kommt mit minimalistischen Mitteln, wie Text oder spärlichen Animationen aus, lebt jedoch von der guten Sprachausgabe, die auch nahezu perfekt umgesetzt wurde. Gute Autoren mit witzigen Ideen und ein toller Sprecher ergeben so den Partyspaß pur.

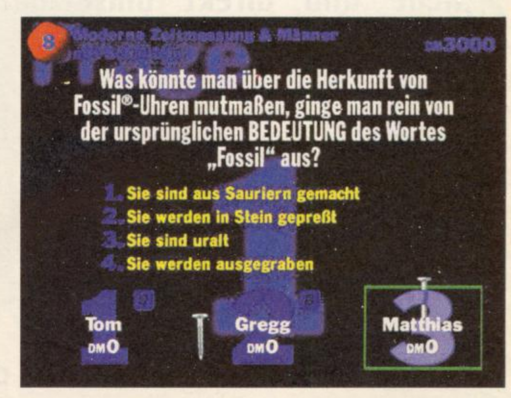
ts



Wenn's doch eh wurscht ist... Aber wer bleibt bei 5000 Kröten schon locker?



Die Spannung wächst, die Hände werden feucht



Gerade habe ich Matthias genagelt... ups!



tom schmidt

SUPER

Ja, Ihr Quiz-Fans in diesem Lande! Wer Jack nicht gespielt hat, soll eben weiter unter Harry Weinfurt leiden. You don't know Jack spielt sich einfach genial, als Solospieler, aber erst recht, wenn sich noch ein oder zwei weitere Opfer finden lassen, die sich grämen, wenn sie sich vom Moderator dumme Sprüche gefallen lassen müssen. Sicher, ein paar Fragen sind im Vergleich zur US-Version einfach viel zu leicht ausgefallen (besonders Sekt oder Selters), aber sonst gibt es fast nichts, über das man meckern könnte. Pingelige oder moral-apostolische Naturen werden bei Jack rote Ohren bekommen, denn hier ist fast jeder zweideutige Witz gut genug, um an passender Stelle verwurstet zu werden. Die Redaktionsfavoriten sind jedoch die Werbespots, die am Ende des Spiels über den Äther gehen! Was wir hier zu Intimhygiene, wohltätigen Sammlungen und Kinderernährung erfuhren, ließ uns fast vor Lachen unser Frühstück verlieren. In den USA gibt es schon etliche Jack-Titel, also BMG, macht Euch auf und liefert ganz schnell mehr, mehr, mehr!

Name	You don't know Jack
Genre	Quiz
Hersteller	BMG Interactive
Niveau	witzig
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1-3
Steuerung	Tastatur
Besonderheiten	–
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	auf einem PC

Mindestanforderung
P100, Win 3.1 oder Win95, 16 MB, 2x CD-ROM

Empfohlen
P133, Win95, 16 MB, 4x CD-ROM

Grafik	60%
Sound	74%

Spielspaß

Solo	Multi
80%	82%

NETWAR

Wohl das erste Online-Ballerspiel: Netwar ist Multiplayer-Action pur

Krieg ist eine verabscheuungswürdige Angelegenheit. Trotzdem beschäftigt sich seit jeher ein Großteil der Computerspiele mit dem Thema. Das Medium Internet verlieh diesen Konflikten mit Multiplayer-Games eine globale Dimension. „Netwar" ist eines dieser Spiele der neuen Generation. Hier bekriegen sich vier verschiedene Teams auf zufällig vom Host gewählten Karten. Ziel jeder Runde ist es, möglichst viele Kills für die eigene Mannschaft einzuheimsen. Bevor es losgeht wählt Ihr einen der vier Spieler-Charakter aus. Außerdem stehen drei Spielmodi zur Verfügung, von denen „Mayhem" – ein Krieg jeder gegen jeden – der beliebteste ist. Ist Eure Wahl getroffen, geht es ab auf den Kriegsschauplatz, wo Euer Fighter in bester Action-Tradition auf dem Bildschirm herumwuselt.

Jedes Team verfügt über eine Basis, in der sich ein Lazarett und zwei automatische Raketenwerfertürme befinden. Diese computergesteuerten Waffen sind an Flaggen gekoppelt, die Ihr durch Überlaufen in Eurer Teamfarbe bemalt und einnehmt. Allerdings können Eure Gegner die Flaggen jederzeit umfärben. Von Zeit zu Zeit überfliegen Transport-Helikopter den Bildschirm und lassen entweder Power-Ups wie Health, Doppelschuß oder Cash (für den Ihr Euch in den Lazaretten heilen lassen könnt) oder Vehikel fallen. Da gibt es u.a. Panzer, Chopper und Boote in verschiedenen Größen, die Ihr besteigt und dank der durchschlagenden Waffen weitaus effektiver Jagd auf Eure Gegner machen könnt. Die zweite Spielart „Teamplay" läuft ähnlich wie Mayhem ab, allerdings könnt Ihr hier Waffen in speziellen Shops erstehen, vorausgesetzt Ihr sammelt genügend Cash-Symbole ein. „Deathmatch" schließlich ist eine Art Turnier im K.O.-System, d.h. daß hier solange gekämpft wird, bis nur noch ein Spieler übrig ist, der sich dann als Sieger feiern lassen darf. *sg*



Noch herrscht Ruhe in der gelben Basis, doch das ändert sich gleich

Unser Einzelkämpfer unter Dauerbeschuß... wenn das mal gut geht

GETTING ONLINE

Um im „Netzkrieg" mitzumischen, benötigt Ihr neben dem Internet-Zugang die Game-Software, die in drei Varianten angeboten wird:

1. Shareware: Gibt's gratis zum Downloaden. Registriert Ihr sie, erhaltet Ihr eine „Guest"-ID. Mit dieser könnt Ihr nur zwei der z.Zt. vier Charaktere spielen und der Zugriff auf die meisten Vehikel bleibt Euch verwehrt.

2. Vollversion: Ebenfalls per Download erhältlich. Kostet ca. 30 Dollar. Hier sind sämtliche Charaktere und Fahrzeuge aktiviert. Die 30 „Bucks" beinhalten netterweise schon die Spielgebühr für ein Jahr ab Kauf.

3. CD-Vollversion: Im Prinzip gilt hier dasselbe wie für die Download-Vollversion. Allerdings schlummern auf der CD noch einige Zwischensequenzen: Wer's braucht...



Sascha Gliss

GUT Immense Kosten und fürchterliche Lags – Spielverzögerung aufgrund schlechter Verbindung zum Server: Die größten Pferdefüße von Internetspielen. Nicht so bei „Netwar": Bei gerade mal 30 Dollar Spielentgelt pro Jahr (ca. acht Cents pro Tag) ist es konkurrenzlos günstig und mit einem flotten Modem läuft das Spiel absolut flüssig über den Monitor. Zwar dürft Ihr bei Grafik und Sound keinen Meilenstein der Unterhaltungssoftware erwarten, dafür fesselt das ebenso einfache wie motivierende Gameplay aber umso mehr. Besonders clever geriet die Kauf-Motivation der Shareware: Wer als Gast spielt, hat zwar reelle Chancen, kommt aber nie in den Genuß, die mörderischen Vehikel zu steuern. Der Online „Krieg" mag zwar trotz fehlende Blut-Orgien nichts für Zartbesaitete sein, macht aber bei entsprechend vielen Mitspielern einen Mords-Spaß. Wer also die Online-Spielerei auf wenige Produkte beschränken will, sollte einen Blick auf die völlig kostenlose Shareware-Version werfen – es lohnt sich!

Name ....**NETWAR**
Genre ......Online-Action
Hersteller ......Headland
Niveau ....mittel
Preis ...ca. 30 Dollar (inkl.) ....1 Jahr Online Zugang)
Spieler ....viele
Steuerung .....Keyboard
Spiel ....Englisch
Anleitung ....Englisch
Multiplayer ....TCP/IP

Mindestanforderung
P 90, 16 MByte RAM, 50 MByte HD, 28.8 Modem, 32 bit TCP/IP
Empfohlen
P 166, 32 MByte RAM, ISDN

Grafik 61%
Sound 48%
Spielspaß

Solo	Multi
-	78%

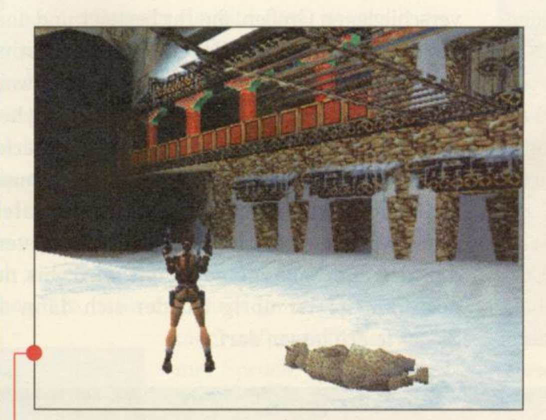
POWER DATA

Die Redaktionscharts werden diesmal von dem jüngsten Indizierungsopfer angeführt. Bei den Verkaufscharts wie unseren Lesern fiel die Wahl erneut auf die begehrteste Frau in der Spielewelt: Tomb Raider 2

Redaktionscharts

POWER PLAY

Platz		Name
1.	(2.)	indiziert 2 (id Software)
2.	(1.)	WC Prophecy
3.	(-.)	Ubik
4.	(-.)	Ultima Online
5.	(3.)	Blade Runner
6.	(6.)	Seven Kingdoms
7.	(-.)	indiziert (id Software)
8.	(4.)	Monkey Island 3
9.	(-.)	Red Baron 2
10.	(9.)	Tomb Raider 2



Tomb Raider 2 featuring Lara Croft

Verkaufscharts

MEDIA CONTROL

Platz		Name
1.	(1.)	Tomb Raider 2
2.	(-.)	WC Prophecy
3.	(4.)	Age of Empires
4.	(2.)	FIFA Soccer ´98
5.	(5.)	Blade Runner
6.	(6.)	Flight Simulator 98
7.	(-.)	Monkey Island 3
8.	(-.)	Grand Theft Auto
9.	(7.)	F1 Racing Simulation
10.	(8.)	Riven

Ermittelt von Media Control Baden Baden bei voneinander unabhängigen Fachhändlern. Erhebungszeitraum: August '97

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinne werden uns jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun
Schillerstr. 22, 80336 München
Tel.: 089/591269

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 3/98 sind:

Florian Eberl, Piesenkam
NHL ´98

Christian Minor, Arzbach
JEDI KNIGHT

Dominic Lebherz, Vaihingen
GRAND THEFT AUTO

Martin Straube, Ekleben
I-WAR

Steffen Hotz, Pfeffelbach
MONKEY ISLAND 3

PC FUN

Top 30 Leserwahl

Platz		Name
1.	(1.)	Tomb Raider 2
2.	(9.)	Monkey Island 3
3.	(11.)	Age Of Empires
4.	(2.)	Grand Theft Auto
5.	(4.)	Jedi Knight
6.	(26.)	C&C: Alarmstufe Rot
7.	(5.)	Blade Runner
8.	(29.)	FIFA ´98
9.	(3.)	Worms 2
10.	(22.)	Dungeon Keeper
11.	(8.)	F1 Racing Simulation
12.	(-.)	Die Siedler 2
13.	(10.)	Incubation
14.	(15.)	Lands of Lore: Götterd.
15.	(-.)	Tomb Raider
16.	(-.)	Diablo: Hellfire
17.	(-.)	Resident Evil
18.	(-.)	NBA ´98
19.	(-.)	Diablo
20.	(-.)	Longbow 2
21.	(-.)	Earth 2140
22.	(25.)	Civilization 2
23.	(-.)	Shadows of the Empire
24.	(13.)	Seven Kingdoms
25.	(-.)	MDK
26.	(6.)	Total Anihilation
27.	(24.)	Dark Reign
28.	(17.)	NHL ´98
29.	(-.)	Bleifuss Rally
30.	(-.)	Turok

GLÜCKWUNSCH!

Käufer eines Microprose-Produktes haben bei uns in jeder Ausgabe die Chance, noch einen weiteren Top-Titel aus dem Hause der Simulationsspezialisten für die Erweiterung ihres Software-Archivs zu gewinnen. Was ist zu tun? Schickt einfach die sorgsam ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn zurück an Microprose, und schon ein wenig Glück später gehört Ihr zu den fünf Auserwählten, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen. Die fünf Gewinner im Oktober sind:

Michael Ludwig,
66871 Konken

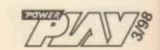
Frank Schneider,
57572 Niederfischbach

Markus Schneider,
91604 Flachslanden

Philip Ostendorf,
48432 Rheine

Peter Steuerwald,
12209 Berlin





Steckbrief

Damit Ihr Eure Pappenheimer in Zukunft besser einschätzen könnt (vor allem ihre persönlichen Spiele-Vorlieben)

Knastkamera		freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
Ralf Müller	Strategie, Wirtschaft	**GEX: Enter the Gecko,** um endlich meine altgediente Abneigung gegen Jump & Runs erfolgreich überwinden zu können..	**UBIK,** weil Cryo das Kunststück fertigbrachte, innovativ zu sein und die anspruchsvolle SF von Philip K. Dick würdig umzusetzen.	**Perry Rhodan: Thoregon,** weil doch viele Welten zwischen Lucas Arts und diesem Adventure-Machwerk liegen.	... freue ich mich auf alle Leser-Einsendungen zu unserem Tabletop (im PP-Strategie-Sonderheft).
Jan Binsmaier	Adventures, Rollenspiele, Sport	**Game, Net & Match!,** weil ich den Vorgänger Great Courts 2 nächtelang mit meinem Doppelpartner gezockt habe.	**Ultim@te Race Pro,** weil trotz mühsamer Steuerungseinstellung die Freude an der Grafikkeistung überwiegt.	**Starcraft,** weil ich mich schon ziemlich auf die fertige Version gefreut hatte und wieder nur eine Beta zu sehen bekam...	... finde ich es ziemlich interessant, mit wie wenig Schlaf man so auskommt. UO geht halt einfach vor!
Maik Wöhler	Strategie, Action Rollenspiele	**Soldiers at War,** weil es die Wartezeit auf Jagged Alliance etwas erträglicher machen wird.	**gibt es keinen,** weil mich nichts so richtig überzeugen konnte. Ich werde wohl noch etwas warten müssen.	**Perry Rhodan: Thoregon,** weil wieder einmal ein großer Name für etwas Schlechtes vergeben wurde.	...frage ich mich, wann ich die ersten Drohungen meines Chefs bezüglich meiner UO-Sucht bekommen werde.
tom schmidt	Adventures Geschicklichkeit	**Requiem,** weil ein Ego Shooter mit Engelsgrafik **und** dazu.noch mit Adventure-Elementen und tiefgehender Story = SABBER!	**gibt´s nicht,** weil ich mich außer von einem Virus,auch von Maiks pessimistischer Spielewelt-Sicht habe anstecken lassen.	**Bugriders,** weil ich mich frage, was das dümmliche Spielchen auf einer ansonsten netten Audio-CD zu suchen hat.	... habe ich den Kollegen natürlich keine Karte aus San Francisco geschickt, und wurde dafür mit einer saftigen Grippe aus CA bestraft.
Sascha Gliss	Simulationen, Rennspiele, Action	**Sinnvolle UO-Updates,** weil das Spiel z.Zt. zwar geil ist, aber die vielen kleinen Bugs immer noch nerven.	**Keiner,** weil ich wirklich **nichts** in dieser Ausgabe fand, was eine besondere Erwähnung wert gewesen wäre.	**Deathtrap Dungeon,** weil wir totz vollmundiger Versprechen noch immer keine Test-Version bekommen konnten.	...hat es Kollege Wöhler dann doch noch geschafft, mich zur **Ultima Online** Sucht zu verführen. Oh Gott, die Kosten...
Chris Peller	Action Action-Adventure Geschicklichkeit	**SiN,** weil der Titel das jüngste indizierte Kind der id-Familie vor allem aufgrund der Spieltiefe in den Schatten stellen könnte.	**Ubik,** weil Cryo diesmal nicht nur mit blendender Grafik überrascht, sondern auch das Gameplay stimmt.	**Descent to Undermountain,** weil die Grafik trotz „Descent"-Engine einfach auf ganzer Linie enttäuschend ist.	...bin ich gespannt, wann endlich einmal Deathtrap Dungeon testfähig in dem Redaktionsgebäude eintreffen wird.
Fritz Effenberger	Strategie, Wirtschaft	**SiN,** der nächste Ego-Shooter, den ich (fast) nur wegen der prachtvollen Optik stundenlang spielen werde.	**UBIK,** weil die Franzmänner von Cryo es damit überraschenderweise geschafft haben, das Strategiegenre bedeutend vorwärts zu bringen.	**Thoregon,** weil ein gutes Thema, nämlich dieser verwirrende Perry Rhodan-Abschnitt, nicht zu einem entsprechend gutem Spiel wurde.	... freue ich mich auf die anstehende Sauregurkenzeit, in der ich, wegen der geringen Zahl, alle Spiele wochenlang testen kann.
Joe Nettelbeck	Wirtschaft, Strategie, Adventures, Rollenspiele	**Baldur's Gate,** weil hier die Optik vielleicht hält, was „Descent to Undermountain" versprach (und nicht einlöste).	**Perry Rhodan: Operation Eastside,** weil es zwar etwas umständlich zu steuern, aber davon abgesehen, eine Art Jugendtraum ist...	**Descent to Undermountain,** weil Anspruch und Wirklichkeit so enttäuschend weit auseinanderklaffen.	...beäuge ich neidisch meine Kollegen, die nur noch vor „Ultima Online" hocken. Wird wohl auch für mich bald mal Zeit...

PC DASH

Mit dem PC Dash präsentiert Saitek eine völlig neue Art der Tastatur-Eingabe

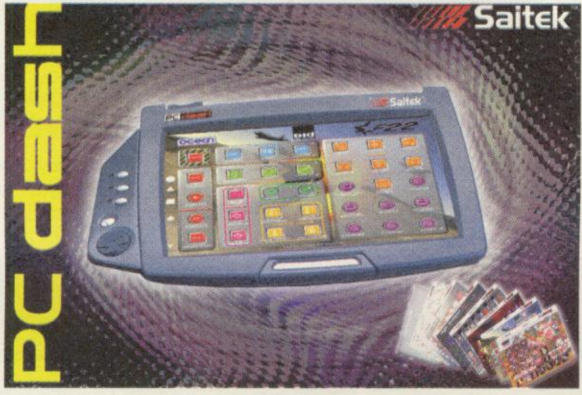
Typische Eingabegeräte für den PC? Da wären Tastatur, Maus und Trackball. Natürlich gibt es darüber hinaus noch ein paar Exoten (z.B. Notepads), die meisten davon konnten sich jedoch nicht durchsetzen oder sind nur speziellen Anwendungen vorbehalten. Nicht so PC Dash, wie sich im Test herausstellte, denn die neueste technische Errungenschaft aus dem Hause Saitek bietet vielfältige Möglichkeiten: Neben dem Einsatz als Spielsteuerungsgerät bietet sich der kleine Helfer auch für Office-Anwendungen an.



So sehen fertige Karten aus: Hier für Worms 2 ...



... und diese für Dark Reign



Unkompliziert, aber mächtig: PC Dash

Die Funktionsweise: PC Dash wird zwischen Computer und Tastatur gesteckt, die passenden Adapter liegen bei. 35 definierte Flächen dienen zur Befehlseingabe, jede einzelne reagiert auf Druck und gibt eine eingespeicherte Anweisung an den Computer. Was etwas kompliziert klingen mag, ist im Falle PC Dash recht einfach, denn eigentlich hat der Anwender oder Spieler 35 frei programmierbare Funktionstasten zur Verfügung. Der Vorteil liegt auf der Hand: Statt umständliche Tastaturbefehle mit Hilfe der ALT-, STRG- oder SHIFT-Tasten an das Programm zu schicken, genügt ein einziger Fingerdruck. Besonders interessant ist das vor allem für Simulations-Freaks, die meist eine Vielzahl von Befehlen u.a. für Ausfahren des Fahrwerks, Umschalten der Bewaffnung oder Kartenanzeige beherrschen müssen. Aber auch für andere Spiele eignet sich PC Dash. So marschiert Maik ohne sein PC Dash nur ungern in Ultima Online herum (siehe auch unser Abenteurer-Tagebuch). Recht praktisch wurde auch die Programmierung der Druckfelder gelöst: Verschiedene Karten zu den einzelnen Spielen stehen bereit, die über die Druckfelder gelegt werden. Ein Strichcode weist der Hardware den Weg; der eingebaute Barcode-Scanner erkennt die Befehle und übermittelt die Daten an den Rechner. Natürlich läßt sich das PC-Dash auch via Software konfigurieren. Zwölf verschiedene Karten liegen dem Paket bei (z.B. Tomb Raider 2, MS Word, Incubation, Worms 2), weitere sind aus dem Internet kostenlos von Saitek zu beziehen. Sie können auf einem Farbdrucker ausgegeben werden. Wer lieber seine eigenen Karten aufstellen will, kann auf Saiteks komfortable Software zurückgreifen. Einfach und schnell werden dabei die einzelnen Befehle zugewiesen. Da auch Standard-Software derart angesprochen werden kann (z.B. Formatierungsketten in Word, Makros in Excel usw.), hinterließ PC Dash einen guten Eindruck. Lediglich das integrierte Gamepad ist für Spieler eher ungeeignet; die Eingaben damit sind zu ungenau und auch die Qualität der Gamepad-Verarbeitung läßt einiges zu wünschen übrig.

PC Dash wird mittlerweile von namhaften Herstellern wie Blue Byte, Activision, Eidos, GT, Mindscape und vielen anderen unterstützt. Bei neuen Spielen liegt oft die entsprechende Steuerungskarte gleich mit in der Verpackung; die Versorgung scheint gesichert. Damit das so bleibt, werden auf unserer nächsten CD einige Karten im passenden Dateiformat mitliefern.

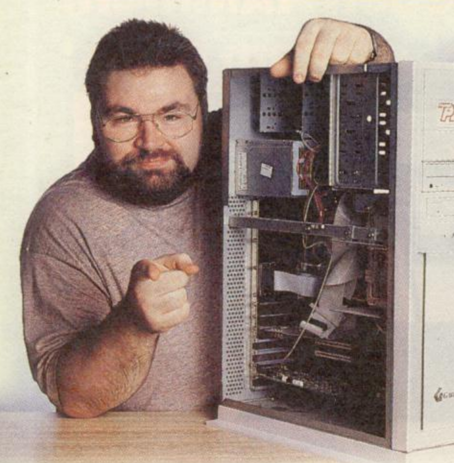
jb

Name:
PC Dash
Hersteller:
Saitek
Preis:
150 Mark

TESTURTEIL

Am Anfang war ich recht skeptisch. Nach kurzer Eingewöhnungszeit fand ich mich aber schnell zurecht und lernte die Vorzüge von PC Dash kennen. Nun ist endlich Schluß mit mühsamen Tastenkombinationen, bei denen man sich die Finger verknotet, um eine an sich einfache Aktion durchführen zu können. Vollkommen überzeugte mich dann letztlich die Reaktion von Maik: Denn kurz nachdem ich ihm das PC Dash zum Test für Ultima Online gegeben hatte, weigerte er sich standhaft, es wieder herauszurücken. Das aber läßt nur den Schluß zu, daß PC Dash den Praxistest bestanden hat. Wenn nun auch noch die anderen Spielehersteller mitziehen und für ihre neuen Produkte diesen Service anbieten, wird die Welt der Spieler wieder ein bißchen einfacher. Und falls sie sich sträuben, mach ich mir meine Karten eben selbst. Ich werde PC Dash auf alle Fälle weiterhin benutzen und meinen Kollegen im Netzwerk immer ein bisserl voraus sein, schließlich sollte man jeden Vorteil nutzen, oder?





RUND UM
A.G.P. – Absolute

ASUS hat mal wieder die Nase – oder besser gesagt, die Pixel vorn: AGP-V3000 heißt diesmal das Zauberwort. Ferner: Die 19-Zöller von iijama

Abgesehen von 3Dfx und immer wieder neuen und schnelleren Speicher-Typen für Grafikkarten, gab es in der letzten Zeit eigentlich nichts grundlegend Neues auf diesem Sektor. Zu langweilig, dachten sich die „Macher" von INTEL und entwickelten eine erweiterte Verbindungstechnologie zwischen Chipset, Grafikkarte und Systemspeicher.

Das Kürzel **AGP** steht für **Accelerated Graphics Port**. Es handelt sich um ein völlig neuartiges Grafik-Interface, das allerdings – das muß vorweggenommen werden – nur den Pentium-II-Besitzern vorbehalten bleibt. Da diese High-End-Rechner jedoch immer preiswerter und wahrscheinlich schon innerhalb des nächsten Halbjahres zum gehobenen Standard gehören werden, kann eine Betrachtung dieser Innovation nicht schaden. Die enorme Rechenleistung der Pentium-II-Prozessoren und die standardmäßige Verwendung der Synchron-RAM-Technologie (SDRAM mit 10 Nanosekunden Zugriffszeit und darunter) in diesen Rechnern war der technische Nährboden für das AGP -Interface. AGP ist nicht etwa eine Weiterentwicklung des PCI-BusSystems, sondern ein reines Grafik-Interface. Optisch sieht der Slot jedoch wie ein normaler PCI-Steckplatz aus, der etwas nach hinten verrutscht ist. Das Geheimnis des AGP liegt darin, daß er im Gegensatz zum üblichen PCI-VGA-System eine direkte Verbindung zwischen Chipset, Systemspeicher (RAM) und Grafik-Chip darstellt. Diese Komponenten können hier mit 66 MHz und 525 MB/s untereinander kommunizieren – unbeeindruckt vom immer noch mit 132MB/s und 33 MHz „dahintickenden" PCI-Bus – der kommt in diesem Fall nämlich erst „nach" der AGP-Grafikkarte (Grafik 1)! Somit bot sich natürlich auch an, den Haupt-Systemspeicher für viele Funktionen der Grafikdarstellung mit heranzuziehen. Das Texturing, Z-Buffering und Alpha-Blending wurde dynamisch in den RAM des Systems ausgelagert, was nicht nur eine erhebliche Performance-Erhöhung, sondern auch eine spürbare Preisersparnis bei den Grafikkarten – bedingt durch den „sparsamen" Umgang mit dem extrem teuren Onboard-Grafikspeicher – brachte. Wer einer so neuen Technik nicht vertrauen will oder kann, der benutzt halt wie gewohnt weiter seine PCI-Grafikkarte. Auch das ist in einem AGP-System kein Problem, da keinerlei PCI-Funktionen eingeschränkt werden. Soviel zum allgemeinen. Sehen wir uns nun einmal eine der Spitzenkarten mit diesem Interface an.

Die Karte

Ausgewählt habe ich die 3DexPlorer V3000 von ASUS (Bild 1). Sie bietet eine Unmenge an Features, schwindelerregende Benchmarks und eine spitzenmäßige Kompatibilität zu einem absolut fairen Preis. Aber erstmal zur Hardware.

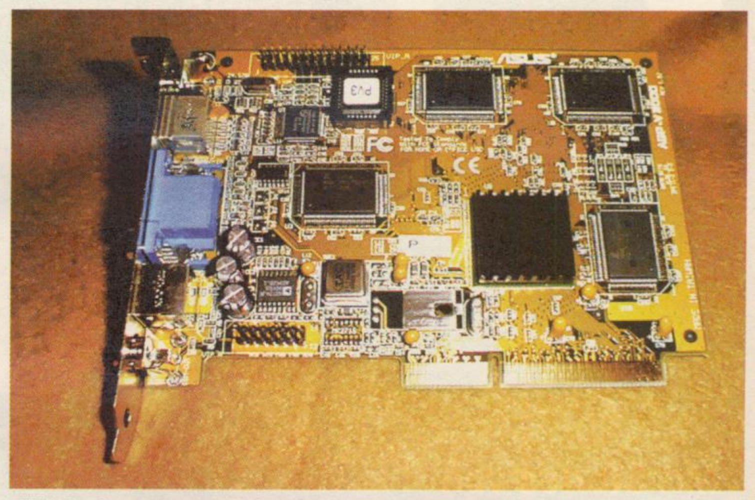


Bild 1: Ansicht der ASUS AGP-3DexPlorer V3000

Die Karte verfügt einen SGS-Thomson RIVA-128-Chip mit 230 MHz-Ramdac-Geschwindigkeit. Damit dieser 128-bit-Prozessor einen kühlen Kopf bewahrt, wenn's so richtig heiß wird, gibt's sogar den Passiv-Kühlkörper serienmäßig – naja, der ist auch laut dem „halt' mal den Finger drauf -Test" dringend erforderlich! Ferner wird dem Benutzer dieser Karte ein sehr schneller Grafikspeicher (4 MByte SGRAM) geboten, der es dank seiner 100 MHz – Technologie auf stolze 800 MB/s Datendurchsatz bringt. Dieser Umstand und die 128 Bits per

SO GEHT'S

Achtung: Unser Telefonservice ausschließlich für Hardwarefragen hat eine neue Rufnummer und neue Zeiten! Ab sofort erreicht Ihr unsere

Hardware-Hotline
Dienstag und Donnerstag von 17 bis 20 Uhr
unter der Ruf Nummer:
089/13999400

Aber wie immer gilt: Stellt nur Fragen, zu technischen Hardware-Problemen. Fragen zu Spielen oder Tips nehmen wir nur schriftlich entgegen. Außerdem findet Ihr bei News, Tests und Previews immer eine Kontaktmöglichkeit zum Hersteller bzw. dessen Hotline. Das ist schneller, als wir sein können.

HARDWARE

Grafik-Power



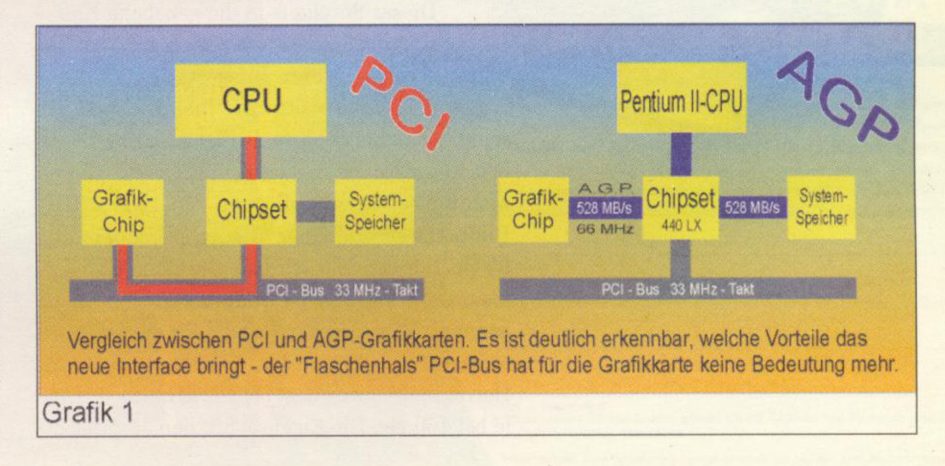
Bild 2: Die Video-Anschlüsse der V3000

Takt ermöglichen der Karte die gigantische Refresh-Rate von sage und schreibe 100 Millionen gefilterten (!!) Pixeln pro Sekunde!
Zur Grundausstattung der 3DexPlorer V3000 gehören ebenfalls Video-Ein- und Ausgänge. Und zwar jeweils als Composit (Chinch) und S-VHS-Version (Bild 2). Um diese nutzen zu können, sind übrigens bei ASUS keine kostspieligen „Regenbogen"-Kärtchen notwendig! Lediglich für die hardwareunterstützte Aufzeichnung von MPEG-Videos ist ein Add-On-Steckmodul notwendig. Für eingefleischte Grafik-Fanatiker mögen die 4 MByte Onboard-Grafikspeicher zwar fast lächerlich klingen, aber hier muß nun etwas umgedacht werden, denn durch die Speicher-Auslagerung beim AGP-Interface kommen die Karten mit wesentlich weniger Speicher aus, als beim herkömmlichen PCI-System. Die 4 MByte Onboard-Speicher reichen immerhin für 1280 x 1024 Bildpunkte bei einer Farbtiefe von 32 bit (24 bit Farbtiefe wird gar nicht mehr angeboten!) sowie eine Bild-Wiederholfrequenz von 85 Hz (vertikal) und 91,2 kHz (horizontal)! Wem 16 bit Farbtiefe reichen, der kann sogar mit 1600 x 1200 Bildpunkten bei immer noch 75 Hz Vertikal- und 93,8 kHz Horizontalfrequenz arbeiten – wenn der Monitor es mitmacht!
Was die grafische Leistung der Karte angeht, so bleiben auch hier kaum Wünsche offen. Sie arbeitet mit Direct3D, DirectDraw und Standard-OpenGL-Bildschirmtreibern. Im 3D-Bereich werden folgende Features unterstützt: Bilinear Filtering, Perspektive Correction, Dithering, Specular Highlights, Fogging, Alpha- und Color-Key – Tranzparenz, MIP-Mapping, dynamisches Z-Buffering, Texturing, Gouraud Shading – noch Fragen...? Beauerlich ist nur, daß der Chip nichts mit 3Dfx am Hut hat! Ich denke aber, daß für die meisten Spiele bald Standard-OpenGL-Patches zur Verfügung stehen werden, da mittlerweile einige Karten den erwähnten RIVA-Chip verwenden. Aberselbst wenn nicht – kein Problem, der 3DexPlorer V3000 arbeitet ohne jegliche Probleme mit der Diamond Monster-3D zusammen! Positiv gewöhnungsbedürftig sind in diesem Fall allerdings die Frame-Raten. Es flimmern in der 3Dfx-Version der Vorgänger-Ausgabe des neuesten id-Shooters nämlich schlappe 65 Bilder in der Sekunde über den Schirm! Die restliche Performance ist aus dem Benchmark-Diagramm abzulesen (Grafik 2). Aber diese Werte sollten doch fairerweise mit Vorsicht behandelt werden – immerhin handelt es sich um einen Vergleich zwischen zwei verschiedenen Systemen! Und dieser Vergleich sollte nur die grundsätzliche Überlegenheit des AGP-Interfaces gegenüber dem PCI verdeutlichen. Werden mehrere AGP-Karten gegenübergestellt, fällt natürlich der Performance-Unterschied deutlich geringer aus, wobei die hier besprochene Karte auch dann zu den Spitzenreitern zählt!

IN EIGENER SACHE

Wieder einmal ist unsere Hotline das Thema. Aber diesmal gibt's nichts zu „meckern", sondern nur eine gute und eine schlechte Nachricht für Euch.
Zuerst die Schlechte: Die Sonntags-Hotline wird eingestellt! Ihr werdet verstehen, daß auch ich ein Privatleben habe, das – wie sich langsam herausstellt – jeden Sonntag ein Stückchen mehr den Bach runtergeht! Aber jetzt zur guten Nachricht:
Die Ex-Sonntags-Hotline gibt es zum Ausgleich ab sofort gleich zweimal pro Woche – und zwar **dienstags** und **donnerstags jeweils von 17 bis 20 Uhr**. Wer rechnen kann, dem wird schnell auffallen, daß Euch jetzt sogar zwei Stunden mehr zur Verfügung stehen! Die sind auch notwendig, wenn man die kontinuierlich gestiegene Zahl der Anrufe bedenkt! Also – weiterhin viel Spaß mit Eurer Power Play

Euer Tom



Vergleich zwischen PCI und AGP-Grafikkarten. Es ist deutlich erkennbar, welche Vorteile das neue Interface bringt - der "Flaschenhals" PCI-Bus hat für die Grafikkarte keine Bedeutung mehr.

Grafik 1

Die Software

Wie schon gesagt, unterstützt die V3000 alle gängigen Grafikstandards. Damit sie das tun kann, wird eine Software-CD mitgeliefert, auf der alle Treiber und Dienstprogramme zu finden sind. Die CD verfügt über ein „Auto-Install", das innerhalb von wenigen Sekunden die Systemdaten ermittelt und den Treiber darauf abstimmt. Diese komfortable Installation hat sich als zuverlässig erwiesen. Wer allerdings in den Bildschirm-Eigenschaften eine neue Registerkarte sucht, wird enttäuscht werden – die Treiber werden im normalen „Einstellungen"-Register übernommen. Auffällig ist nur die fehlende Farbtiefe von 24-bit – sie wird nicht mehr unterstützt! Alle Treiber werden für Windows 95, Windows NT und darüber hinaus auch für Windows 3.x (!?) mitgeliefert. Auch die Software für die Video-Schnittstellen ist enorm einfach zu installieren – Einstellungen sind nicht erforderlich. Diese Software beinhaltet auch einen Video-Player, der optisch und technisch seinesgleichen sucht!

Das Video-In-Programm ist zwar ebenfalls sehr komfortabel, hat mich aber dadurch enttäuscht, daß bei einer zu hohen Auflösung/Farbtiefe nur die Fehlermeldung erscheint, daß das Programm unter den eingestellten Bildschirm-Auflösungen nicht arbeiten kann – danach wird das Programm wieder beendet. Bei derart optimal auf die Karte abgestimmten und komplexen Treibern wäre es doch schön, wenn das mit diesen Treibern arbeitende Programm die Bildschirm-Parameter entsprechend der Anforderungen selbst einstellen und nach Beendigung wieder in den Ursprungszustand zurückversetzen würde...Sicher würde das allerdings den Rahmen sprengen und die Karte unnötig teuer machen. Weil wir gerade bei Preisen sind: Die 3DexPlorer V3000 gibt's schon für unter 370 Mark! *tz*



Grafik 2

Neue Hardware in Kürze

iijama grüßt mit 19 Zoll

Seit Ende vorigen Jahres ist ein neuer Monitor auf dem Markt, der ein Bindeglied zwischen den Standard-17-Zöllern und den immer noch viel zu teuren 21igern darstellt. Die Rede ist vom „S901GT", dem brandneuen 19-Zoll-Monitor aus der „Vision Master 450"-Reihe aus dem Hauses iijama. Wie bei dem Hersteller üblich, stammt der Bildschirm aus eigener Entwicklung, was einen gleichbleibend hohen Qualitätsstandard und den bekannten iijama-Top-Service ermöglicht. Dieses durchaus in die gehobene Klasse einzustufende Gerät ist mit einer HITACHI-Flatscreen-Bildröhre ausgestattet, die eine 0,26 mm-Maske besitzt. Das Bild besticht durch seine exzellente Schärfe, Brillanz und Farbechtheit. Die optimale Bilddarstellung erreicht dieser Monitor bei einer Auflösung von 1280 x 1024 Bildpunkten und einer Wiederholfrequenz von 95 Hz. Für den Mac wird als Optimum eine Auflösung von 1152 x 864 Bildpunkten von iijama genannt. Beeindruckend sind auch die sonstigen technischen Daten des Gerätes. Die max. Horizontalfrequenz liegt bei 102 kHz, die vertikale bei 160 Hz. Die Eigenschaft, den Monitor bis auf 50 Hz (vertikal) herunterfahren zu können, ermöglicht – bei einer Grafikkarte mit TV-Ausgang – den gleichzeitigen Betrieb mit einem TV-Gerät. Als Maximalauflösung stehen 1840 x 1440 Bildpunkte mit einer Wiederholrate von 68 Hz zur Verfügung. Die Bild- und Geometrie-Einstellungen erfolgen über ein OnScreenDisplay, wie es bereits von den Vorgänger-Modellen bekannt ist. Hierbei wurde auf größtmögliche Bedienerfreundlichkeit geachtet, aber dennoch muß man sich aufgrund der vielen Einstellmöglichkeiten etwas „eingewöhnen".In dem Menü lassen sich sechs Voreinstellungen oder bis zu 19 benutzerdefinierte Einstellugen auswählen. Die Geometrie-Einstellung umfaßt Kissen-Entzerrung, Kissenbalance, Trapez-, Parallelogramm- und Rotations-Korrektur. Des weiteren verfügt der Plug and Play (DDC 1/2B) – kompatible Monitor über Korrekturmöglichkeiten für Moire, Konvergenz und Farbtemperatur. Die Stromaufnahme liegt bei maximal 140 Watt, im Suspend-Mode werden maximal 6 Watt verbraucht. So und verpackt, sind all diese Features obendrein in einem formschönen Gehäuse – zu haben für den unverbindlichen Preis von 1795 Mark. *tz*

3D-WELTEN

3D-Grafikkarten sind für alle Spieler ein heißes Thema. Wir haben die gängigsten Karten ausführlich getestet

WAS IST 3DFX?

Eine der wichtigsten Komponenten heutiger Computer ist die Grafikkarte. Beschränkten sich die ersten Modelle auf die Darstellung von einfachen Pixeln, sorgt die neue Generation für eine Vielzahl an Funktionen und Möglichkeiten. Die größten Schlagwörter sind 3D-Beschleunigung und Zusatzkarten. Vor allem der Begriff 3Dfx ist in aller Munde. Um Mißverständnisse zu vermeiden: 3Dfx ist der Name des Voodoo-Chip-Herstellers. Viele Spielehersteller werben mit dem bekannten 3Dfx-Logo und dokumentieren damit die Unterstützung des Voodoo-Chips. Dadurch hat sich der Begriff „3Dfx" im allgemeinen Sprachgebrauch mittlerweile als Ausdruck der grafikbeschleunigten Darstellung festgesetzt.

Wozu überhaupt eine 3D-Karte?

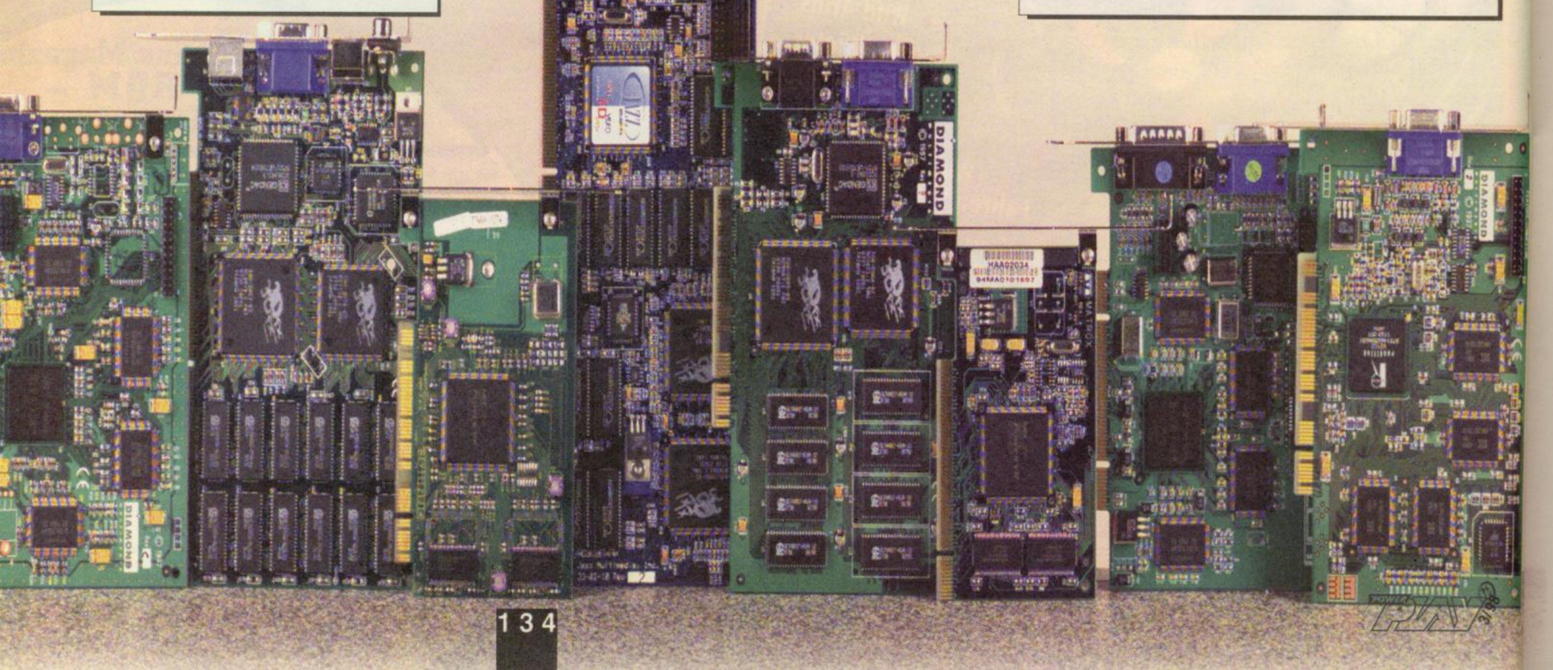
3D-Grafikkarten sind längst nicht mehr auf ein bestimmtes Genre fixiert. Rollenspiele, Strategie- und Action-Games, sowie Simulationen jeglicher Art betören mit plastischen Grafiken und realistischen Darstellungen. Da die ganzen tollen Bilder schließlich nicht über den Monitor kriechen sollen, kommen genau hier 3D-Beschleuniger ins Spiel.
Das Hauptziel einer 3D-Karte ist, die CPU des Rechners zu entlasten, damit sie sich mit anderen Aufgaben beschäftigen kann, wie beispielsweise der künstlichen Intelligenz von Computergegnern. Eine weitere Aufgabe ist es, die Grafikqualität zu erhöhen und den Spieler somit in eine möglichst realistische Welt zu entführen.

Der Test

Zum Glück hält der Markt auf diesem Gebiet für jeden Anspruch etwas bereit. Allerdings fällt es nicht leicht, sich bei der Vielzahl an angebotenen Karten ohne weiteres zurechtzufinden. Wer kann schon die wachsenden Produktpaletten der Hersteller persönlich ausprobieren? Hier hilft nur ein umfangreicher Hardwaretest mit den wichtigsten Grafikkarten. Wir geben Euch auf den folgenden Seiten einen Überblick der aktuellsten Boards und räumen mit falschen Angaben und Empfehlungen auf. Dabei haben wir auf Grafikbeschleuniger von S3 komplett verzichtet, da die gebotene 3D-Performance nicht im geringsten für Spiele ausreicht. Denn was hilft der beste Test, wenn er in praktischen Anwendungen nicht standhalten kann. Um die Grafikleistung der Karten besser von der Rechenpower des Computers unterscheiden zu können, haben wir als Testrechner ein HighEnd-System gewählt. Als Plattform diente ein Motherboard mit HX-Chipsatz, ein Pentium 200 MMX und 32 MByte Hauptspeicher. Jede Karte mußte sich zwei verschiedenen Aufgaben stellen:
Der Benchmark prüft die Kompatibilität unter Direct3D und ergibt einen Indexwert aus der Performance der einzelnen Grafikfunktionen. Beim verwendeten Testspiel handelt es sich um den inzwischen indizierten zweiten Teil eines aktuellen 3D-Shooters von id Soft. Das Ergebnis ist die Bildanzahl in der Sekunde unter Open GL; benutzt wurde eine selbstablaufende Demo-Sequenz, um im Test stets die gleichen Ausgangswerte zu haben.

ZUR BENOTUNG

Ausschlaggebend für die Gesamtnote waren nicht nur technische Messungen, sondern auch Zusatzleistungen der einzelnen Karte (z.B. Treiber und Spiele), sowie die derzeitige Menge an unterstützten Spielen. Sollte sich in der Zukunft ein grundlegender Wandel in der Unterstützung der Spiele abzeichnen, werden wir eine neue Bewertung vornehmen. Dies könnte schon bald durch die neue Generation der Voodoo- und Power VR-Chips erforderlich werden. Beide sollen spätestens Mitte dieses Jahres auf den Markt kommen.



IM ÜBERBLICK

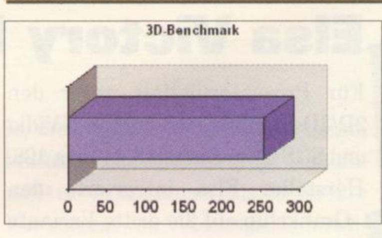
Diamond Monster 3D

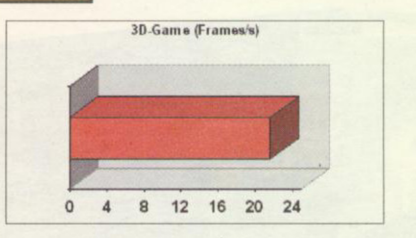
Zu den Veteranen unter den Add-In-Boards zählt Diamonds Monster 3D. Ausgestattet mit einem Voodoo-Grafikchip von 3Dfx, beschleunigt die Karte eine Vielzahl aktueller Spiele und gehört noch längst nicht zum alten Eisen. Ganz im Gegenteil – betrachtet man den Boom bei 3D-Spielen, könnte die nächste Generation des Voodoo-Chips der absolute Renner im Jahr 1998 werden. Das System ist einfach:
Die vorhandene 2D-Karte bleibt im Rechner und wird über ein Kabel mit der Monster 3D verbunden. Der Monitor wird dann an die Voodoo-Karte angeschlossen, die jedes 3D-Spiel sofort mit rasanter Grafik darstellt. Wichtig ist ein freier PCI-Steckplatz auf dem Motherboard. Im Test überzeugt die Monster 3D mit hoher Grafikbeschleunigung und Kompatibilität zu allen gängigen 3D-Standards. Dabei ist es dem Zusatzboard völlig egal, ob ein Spiel Direct3D, Open GL oder Glide von 3Dfx als Grafikschnittstelle verlangt. Unterstützt werden alle momentan wichtigen Grafikfunktionen und bilineares Filtering. Die Monster 3D von Diamond ist ideal für 3D-Action-Freaks, die tolle und schnelle Grafiken auf ihrem PC erwarten. Weitere Pluspunkte sind die wirklich einfache Installation und die hervorragende Grafikleistung, die schon bei einer Voodoo-Karte ab einem Pentium/166 den richtigen, erhofften Speed erreicht.



TESTERGEBNISSE:

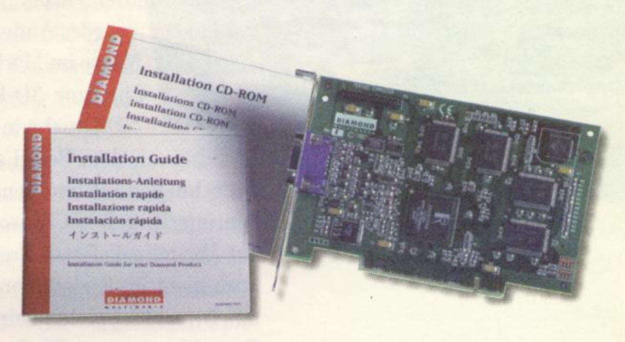
3D-Benchmark	255
3D-Game (indiziert)	21,6 Frames/s
Straßenpreis	ca. 299 Mark
Gesamtnote:	**88%**





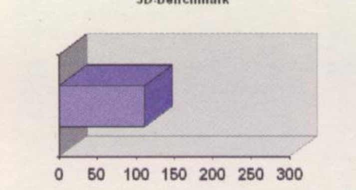
Diamond Stealth II S220

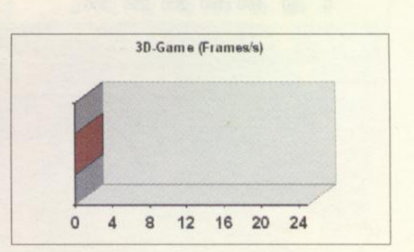
Ein preiswerter Vertreter der 2D/3D-Kombikarten ist die Stealth II S220 von Diamond. Der Grafikchip Verite 2100 stammt von Rendition. So günstig das Produkt ist, so gering ist das derzeitige Testergebnis. Wie alle 3D-Boards (mit Ausnahme der Voodoo-Karten) hat auch die Stealth II mit akutem Spielemangel zu kämpfen. Die Kompatibilität der Grafikkarte beschränkt sich zur Zeit auf Direct3D-Games. Speziell angepaßte Spiele für Rendition-Produkte sind kaum zu finden; der Spieler ist auf Hersteller-Patches angewiesen. Eine Unterstützung des Testspiels ist in Vorbereitung. Dies könnte ein Zeichen setzen, um auch andere Spielehersteler von Open-GL zu überzeugen. Der Test der Diamonds Stealth II S220 beschränkte sich wegen mangelnder Kompatibilität zu Open GL auf den reinen Benchmark-Test. Die Performance der Karte ist eher durchschnittlich, wobei eine höhere Prozessorgeneration noch einiges herausholen könnte. Als besonders Feature bietet sie Trilineares Filtering, wodurch gefilterte Texturen um einiges besser aussehen. Obwohl der Preis zur Leistung stimmt, ist die Karte nicht für jedermann. Erst, wenn es mehr Direct3D-Games gibt, hat die Einsteigerkarte eine gute Chance, sich im Markt zu behaupten.



TESTERGEBNISSE:

3D-Benchmark	111
3D-Game (indiziert)	keine Unterstützung
Straßenpreis	ca. 199 Mark
Gesamtnote:	**70%**





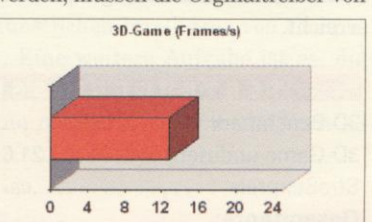


Diamond Viper V330

Ein weiterer Kandidat von Diamond wird mit dem Riva-128-Grafikprozessor ausgestattet. Mit der Viper V330 komplettiert der Hersteller seine Produktpalette und bietet für jeden etwas. Leider kämpft die Viper mit den gleichen Problemen wie ihr Elsa-Konkurrent. Für rasante 3D-Beschleunigung sorgt erst die richtige Systemumgebung, wobei die Prozessorleistung ruhig über einem Pentium 200 liegen darf. Solange man das Board mit Direct3D-Spielen füttert, gibt es keine Probleme. Wird auf Open GL gewechselt, gibt es Beschleunigung derzeit nur unter Windows NT. Soll die Viper V330 Open GL auch unter Windows 95 genutzt werden, müssen die Orginaltreiber von NVidia installiert werden. Bleibt zu hoffen, daß Diamond dieses Manko bald beseitigt. Daß der Treiber selbst noch etwas Feinschliff benötigt, machen die eher mäßigen Werte deutlich. Das Testspiel flackert mit gerade mal 12,8 Frames/s über den Bildschirm. Die Leistung von Diamonds mitgeliefertem Grafiktreiber bringt ebenfalls nicht die erwarteten Benchmark-Ergebnisse. Die Performance liegt fast 20% unter dem, was die Erazor von Elsa erreicht. Zieht man ein Voodoo-Board zum Vergleich hinzu, zeigt sich auch hier die etwas schlechtere Qualität bei gefilterten Texturen. Solange es nicht genügend Direct3D-Titel gibt, muß man den Kauf einer Viper gut abwägen. Der Vergleich mit Elsas Erazor lohnt sich, da der Konkurrent zusätzliche Video-Anschlüsse bietet.

3D-Benchmark

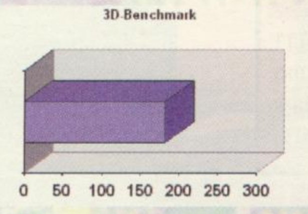
0 50 100 150 200 250 300

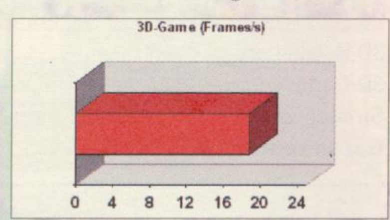


TESTERGEBNISSE:	
3D-Benchmark	152
3D-Game (indiziert)	12,8 Frames/s
Straßenpreis	ca. 350 Mark
Gesamtnote:	**73%**

Elsa Victory Erazor

Für Prozessorvielfalt unter den 2D/3D-Kombikarten sorgen NVidia und SGS Thomson mit dem Riva 128. Hersteller Elsa integrierte den Grafikchip auf die dritte Variante der Victory, die als Erazor bekannt wurde. Anders als bei der breiten Masse im Markt, bietet der Riva-128-Chip zur 3D-Beschleunigung recht brauchbare 2D-Geschwindigkeit. Um die volle Leistung aus dem Board zu locken, wird jedoch ein schnelles System benötigt. Erst mit einem Pentium II läuft die Erazor zu Höchstleistungen auf. Die mitgelieferten Treiber sind leider immer noch nicht im Endstadion. Während das Board mit Direct3D-Spielen keine Probleme hat, wird Open GL nur unter Windows NT geboten oder mit den orginalen NVidia-Treibern für Windows 95. Daß Grafiktreiber eines Chipherstellers nie die volle Leistung aus der Hardware kitzeln, zeigt sich beim Testgame: Mit 13,8 Bildern/s ist die Erazor in einem Pentium-200-System für Open-GL-Spiele unter Windows 95 eher ungeeignet. Der Elsa-Treiber hingegen läßt sich im Benchmark schon eher sehen, kommt aber nicht an ein Voodoo-Board heran. Deutlich wird der Unterschied vor allem in der Darstellungsqualität, die beim Riva 128 um einiges schlechter wirkt. Um den Anschaffungspreis für eine Erazor richtig auszunutzen, sollte der schnelle Rechner gleich mitgekauft werden. Hervorragend hingegen sind die Anschlußmöglichkeiten: Drei Eingänge und zwei Ausgänge öffnen der Pixelwelt die Pforten zu TV und Video.





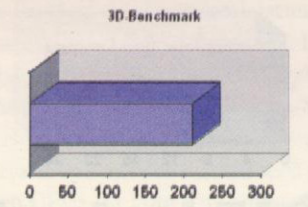
TESTERGEBNISSE:	
3D-Benchmark	182
3D-Game (indiziert)	13,8 Frames/s
Straßenpreis	ca. 350 Mark
Gesamtnote:	**75%**

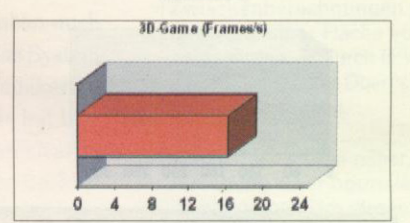
Jazz Multimedia Adrenaline Rush3D

Ein Komplettpaket versucht Jazz Multimedia mit der Adrenaline Rush 3D zu bieten. Hierbei handelt es sich um ein 2D/3D-Kombiboard, das in einer Symbiose zwischen Alliance-Grafikchip und Voodoo-Rush-3D-Prozessor verschmilzt. Der Voodoo Rush von 3Dfx ist eine recht brauchbare Alternative zu den eigenständigen Voodoo-Boards. Anders als bei einem Zusatzboard muß bei der Adrenalin Rush 3D das vorhandene 2D-Board komplett weichen. Ärgerlich für jeden, der eine schnelle Grafikkarte hat – dafür ein preiswerter Vorteil bei der Neuanschaffung eines kompletten Rechners. Allerdings bietet der Voodoo-Rush-Chip nicht die gleiche Leistung einer gesonderten Voodoo-Karte. Eine Besonderheit des Voodoo Rush ist die Darstellung von Grafiken in der höheren Auflösung von 800 x 600 Pixeln. Im Test beweist die Adrenaline zwar volle Kompatibilität zu den gängigen 3D-Spielen, zeichnet Grafiken aber um gute 20% langsamer, als der reine Voodoo-Prozessor. Der integrierte 2D-Chip von Alliance zählt leider auch nicht zu den Sprintern. Wer nebenbei noch etwas professionellere Grafikanwendungen nutzt, wird mit dem integrierten 2-MByte-Grafikspeicher nicht weit kommen. Geeignet ist die Adrenaline Rush 3D für den reinen Spieler, der etwas sparen möchte. Wer mit der etwas geringeren Leistung leben kann, bekommt mit dem Grafikboard von Jazz Multimedia eine etwas langsamere, aber vollwertige Voodoo-Karte inkl Beschleunigung.

TESTERGEBNISSE:

3D-Benchmark	211
3D-Game (indiziert)	16,3 Frames/s
Straßenpreis	ca. 370 Mark
Gesamtnote:	**80%**



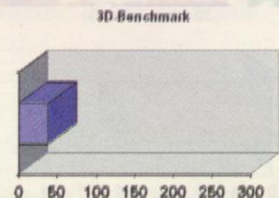


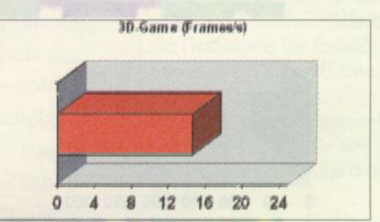
Matrox m3D

Ein fast perfekter Klon der Apocalypse 3Dx ist die eigenständige Zusatzkarte von Matrox. Die m3D wird ebenfalls mit einem Power VR PCX2 von NEC hergestellt und setzt auf das selbe Konzept. Alle verdeckten Objekte werden einfach nicht berechnet, was für den Rest der 3D-Grafiken genug Rechenpower übrig läßt. Auch bei der m3D funktioniert der Datenaustausch mit der 2D-Karte ohne zusätzliches Kabel über den PCI-Bus. Im Gegensatz zur Apocalypse bietet die Zusatzkarte von Matrox kein großes Spielebundle. MDK und Ultimate Race verkürzen das Warten auf neue Titel. Die m3D hat leider mit den gleichen Problemen wie die Apocalypse zu kämpfen. Sind die Spiele nicht speziell auf die SGL-Schnittstelle angepaßt, bleibt nur Patchen und Updaten. Spiele, die für 3Dfx programmiert sind, laufen nicht. Im Test zeigt sich die m3D etwas langsamer, als der direkte Konkurrent von VideoLogic. Um richtig gute Ergebnisse zu erzielen, ist mindestens ein Pentium 200 nötig. Für die mitgelieferten Games reicht die Grafikbeschleunigung aus, die Performance sinkt erst bei Spielen ohne SGL-Unterstützung. Deutlich wird der Leistungsverlust beim Testgame: 14,6 Frames/s sind kein überragendes Ergebnis und werden durch unruhige Bildwechsel bestraft. Größter Vorteil ist der recht niedrige Preis. Die eher schlechte Kompatibilität zu gängigen Spieletiteln stellt einen Kauf aber in Frage.

TESTERGEBNISSE:

3D-Benchmark	37,9
3D-Game (indiziert)	14,6 Frames/s
Straßenpreis	ca. 230 Mark
Gesamtnote:	**67%**

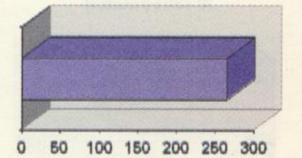


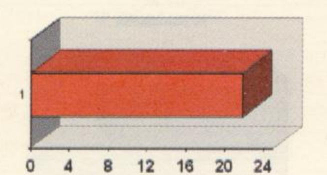




Miro Hiscore 3D

Ein weiterer Kandidat mit einem Voodoo-Chip on board, ist die Miro Hiscore 3D. Allerdings versucht Miro sich mit einigen Extras von der Masse der Anbieter abzusetzen. Wichtigste Unterschiede zu den gängigen 3Dfx-Boards ist der TV-Ausgang und die 6 MByte Speicher. In der Praxis bringt der zusätzliche Speicher, der für Texturen reserviert ist, recht wenig. Weder eine deutliche Verbesserung der Grafikqualität, noch eine höhere Geschwindigkeit ist sichtbar. Auch kann keine höhere Darstellung als die Standardauflösung von 640 x 480 Pixel angewählt werden. Um den größeren Texture-Speicher zu nutzen, müssen Spiele dieses Feature speziell unterstützen. Eingesteckt wird die Hiscore 3D in einem freien PCI-Slot. Die vorhandene 2D-Grafikkarte bleibt im System und wird mit dem Voodoo-Board durch ein mitgeliefertes Kabel verbunden. Die Installation geht einfach und schnell. Das starke Flackern über den TV-Ausgang läßt sich vom Treiber unterdrücken, wodurch sich alle Spiele auch am Fernseher genießen lassen. Wie von einem eigenständigen Voodoo-Board gewohnt, überzeugt die Miro Hiscore mit rasanter Grafik und hoher Kompatibilität zu den gängigen 3D-Standards. Wer sich eine Hiscore 3D zulegen will, sollte vorher prüfen, ob er den TV-Ausgang nutzen kann. Der Mehrpreis für den größeren Texture-Speicher ist momentan nicht gerechtfertigt.

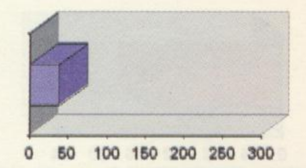


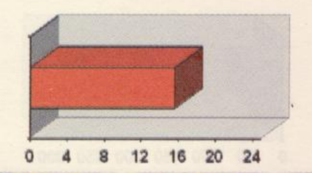


TESTERGEBNISSE:	
3D-Benchmark	265
3D-Game (indiziert)	21,8 Frames/s
Straßenpreis	ca. 349 Mark
Gesamtnote:	**87%**

VideoLogic Apocalypse 3Dx

Ein ganz anderes Konzept verfolgt VideoLogic mit der PowerVR-Zusatzkarte. Während ein normales 3D-Board alle Objekte berechnet, verbraucht die Apocalypse 3Dx ihre Power nur bei den sichtbaren Gegenständen. Alle verdeckten Objekte werden einfach weggelassen. Der komplette Datenaustausch mit der 2D-Karte wird kabellos über den PCI-Bus vorgenommen. Der Grafikprozessor PCX2 von NEC ist eine Weiterentwicklung des etwas langsameren Urvaters, dem ersten PowerVR-Chip. Somit zählt die Apocalypse 3Dx als direkter Nachfolger der normalen Apocalypse. Zur normalen Zusatzkarten-Variante bietet VideoLogic mehrere Alternativ-Produkte. Die Apocalypse 5Dx wird inklusive 2D-Prozessor gefertigt und ist als weitere Variante sogar mit zusätzlich integrierter 3D-Soundkarte erhältlich. Die Testergebnisse hinterlassen etwas gemischte Gefühle. Solange das PCI-Zusatzboard von VideoLogic mit speziell auf die Karte zugeschnittenen Spielen betrieben wird, ist die Grafikleistung überzeugend. Wurden 3D-Games für den allgemeinen 3D-Markt programmiert, helfen nur spezielle Patches und Updates. Ein weiteres Problem ist die Performance – erst mit einem Pentium 200 kommt der Grafikchip richtig auf Touren. Wer sich eine Apocalypse 3Dx zulegen möchte, sollte das Spieleangebot prüfen. Erst auf der SGL-Schnittstelle programmierte Games holen die volle Leistung aus dem Zusatzboard. Ob Performance und Umsetzung von Direct3D-Spielen zukünftig besser aussehen wird, ist zumindest fraglich. Kleiner Trost ist das mitgelieferte Spielebundle mit fünf Titeln.





TESTERGEBNISSE:	
3D-Benchmark	37,6
3D-Game (indiziert)	15,5 Frames/s
Straßenpreis	ca. 335 Mark
Gesamtnote:	**68%**

Testergebnisse im Überblick

Egal, wie gut derzeitige Angebote von 2D/3D-Kombikarten sind, 3Dfx hat mit dem Voodoo-Chip noch immer die Nase vorn. Diesen Vorsprung baut 3Dfx momentan kräftig aus, denn für die Mitkonkurrenz im Geschäft werden deutlich weniger Spiele optimiert. Den größten Anteil der Direct3D-Software programmiert bis jetzt Microsoft; kein Wunder, schließlich möchte der Software-Gigant die Entwicklung als Standard durchsetzen. Noch ist dieses Ziel nicht erreicht; es sind derzeit noch relativ wenig Spiele auf dem Markt, die die Schnittstelle unterstützen. Anders bei der Glide-Schnittstelle von 3Dfx: Hier sind sich die Spielefirmen einig: Kommt ein neues 3D-Game auf den Markt, wird erst eine Voodoo-Karte unterstützt. Die Umsetzung auf andere Karten geschieht entweder gar nicht, oder muß über einen Patch vorgenommen werden.

Eine Menge Augenwischerei wird mit den Preisvergleichen betrieben. Viele Hersteller werben mit einer günstigen 2D/3D-Kombikarte, die für ein paar Mark Aufpreis alle Bereiche abdeckt. Die Praxis erlaubt folgende Faustregel: Liegt die Karte unter der magischen Grenze von 300 Mark, dann kann die 2D-Performance meist nicht mit guten Grafikboards konkurrieren. Kostet die Kombikarte mehr als 300 Mark, ist der Kauf nur rentabel, wenn die vorhandene Grafikkarte nichts taugt oder der Rechner komplett neu gekauft wird. Die meisten Hersteller verschweigen, daß es vor allem auf eine gute Computer-Prozessorleistung ankommt, um eine Kombikarten-Lösung tatsächlich für den Spieler interessant zu machen. Keines der zur Zeit angebotenen Boards überzeugt mit rasanter 3D-Leistung ohne die richtige Systemumgebung. Die Füllraten von Polygonen sowie die maximalen Bilder pro Sekunde, werden vom Hersteller fast immer auf einem Pentium II mit 300 MHz ermittelt. Wer allerdings so einen Rechner zu Hause stehen hat, denkt sicher nicht über günstige Alternativen oder Peanuts nach, sondern schlägt gleich richtig zu. Kauft man eine Kombikarte, hat man sicher eine Investition für zukünftige Prozessorgenerationen getätigt. Bleibt nur die Frage, ob sich dann nicht auch schnellere und bessere Grafikkarten anbieten.

Das Problem der Prozessorleistung haben auch Zusatzkarten mit dem Power VR. Ist das System zu langsam, ruckeln Power VR und Kombikarten fröhlich vor sich hin. Eine Voodoo-Karte hat hier erhebliche Vorteile. Durch die eigenen Grafikprozessoren sorgt das Zusatzboard schon bei kleineren CPUs für gute Ergebnisse. Die wichtigste Aufgabe für 3Dfx ist es, für eine konstante Bildrate zu sorgen. Nur dann gelingt es der Firma, tatsächlich zum absoluten Maß aller Dinge zu avancieren. Insgesamt sind alle Testergebnisse enttäuschend, keine Karte schafft mit einem Pentium 200 flüssige und für das Auge saubere 25 Bilder/s. Die einzigen Boards, die annähernd an diesen Wert kommen und mehr als 20 Frames/s erreichen, besitzen einen Voodoo-Chip.

Blick in die Zukunft

Die ersten Karten mit dem neuen Voodoo-2-Chip werden für März dieses Jahres erwartet. Die Leistung der Boards wird mit dreifacher Beschleunigung prognostiziert. Doch damit nicht genug, bis zu zwei Voodoos lassen sich parallel betreiben. Per Arbeitsteilung berechnet die erste Karte ungerade Bildzeilen, die zweite kümmert sich um die geraden Zeilen. Allerdings laufen nur speziell dafür programmierte Spiele mit diesem Feature. Die beste Nachricht des begonnenen Jahres ist die Integration von Voodoo in DirectX 6.0. Damit scheint die volle Kompatibilität für die Zukunft und der Spielefluß gesichert. Eine der größten Fragen für die Zukunft ist die mangelnde Aufrüstbarkeit. Alle gängigen Grafikkarten sind mit 4 MByte Speicher ausgestattet, der sich nicht erweitern läßt. Verbreitet sich Intels AGP-Bus, haben heutige Boards auf Dauer keine Chancen. Über den AGP-Bus kann eine Grafikkarte ohne den Systembus zu belasten, 3D- und Bilddaten zur CPU befördern. Werden Spiele mit größeren Texturen programmiert, kann zusätzlich der Systemspeicher genutzt werden. Gibt es solche Spiele erst einmal zu kaufen, wird den gängigen Karten ohne AGP sehr schnell die Puste ausgehen. Da hilft folglich nur eines – schon jetzt mit dem Sparen für das nächste Jahr anfangen. *Kristian Teiss/jb*

GLOSSAR

Blending:
Um transparente Objekte wie Glas oder Wasser zu erschaffen, wird die Funktion Alpha-Blending benötigt.

Fogging:
Mit Fogging werden Nebeleffekte und Dunst erzeugt.

Frames:
Frames/s ist die Anzahl der Bilder pro Sekunde, mit der Animationen und Grafiken am Monitor erscheinen. 25 Frames/s gilt als Maßstab für die benötigte Anzahl der Bilder, um die Animationen für das Auge flüssig wirken zu lassen.

Polygon:
Ein Polygon ist ein Mehreck. Bei 3D-Grafiken wird aus dreieckigen Polygonen ein Objekt gebildet.

Gouraud Shading:
Mit Gouraud Shading können Zwischenberechnungen der Eckfarbwerte einer Fläche vorgenommen werden. Dadurch läßt sich ein Farbverlauf auf der Oberfläche eines Polygons erzeugen.

MIP Mapping:
Wandert ein Objekt näher, wird die Auflösung einer normalen Textur immer grober. Um diesen Effekt zu verhindern, liegen feinere Texturen in verschiedenen Auflösungen im Speicher. Diese werden bei der richtigen Entfernung eingeblendet.

Textur:
Eine Textur überspannt die Fläche eines 3D-Objektes wie eine Oberfläche. Dadurch sollen Objekte einen realistischen Eindruck vermitteln.

Bilineares-Filtering:
Eine Textur setzt sich aus Pixeln zusammen. Das Filtering bildet zwischen den einzelnen Pixeln Übergänge und verhindert große Blöcke.

Trilineares Filtering:
Um noch weichere Übergänge auf einer Textur zu schaffen, fließen zusätzlich noch die Farbwerte in die Berechnung ein.

Z-Buffer:
Der Z-Buffer speichert die Tiefen-Information eines Objektes.

Grafikschnittstelle:
Die Grafikschnittstelle ermöglicht dem Spieleprogrammierer per Software, die Funktionen einer Grafikkarte zu aktivieren. Allerdings muß die Grafikkarte die Befehle und Funktionen auch unterstützen.

Direct3D:
Direct3D ist eine allgemeine Grafikschnittstelle, die für alle 3D-Grafikkarten einen Standard bilden soll.

Glide:
Glide ist die Grafikschnittstelle für alle Voodoo-Chipsätze von 3Dfx.

Open GL:
Open GL ist eine allgemeine Grafikschnittstelle, die aus dem CAD-Bereich kommt.

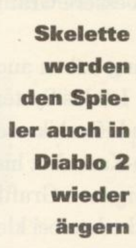
SGL:
SGL ist die Grafikschnittstelle für alle Power-VR-Chipsätze.

DIA
Der Teufel

Wackere Krieger polieren vorsichtshalber schon mal die Schwerter: Gegen Ende des Jahres darf der erwartungsvolle Spieler erneut in düstere Dungeons hinabsteigen und dort das Böse bekämpfen.


Brenda Garneau

Unsere US-Korrespondentin führt jeden Monat Interviews mit bekannten Persönlichkeiten der Computerspiel-Branche.




Skelette werden den Spieler auch in Diablo 2 wieder ärgern

Mit Diablo hat Blizzard Entertainment im letzten Jahr einen weiteren Hit für die Spielewelt geliefert. Die einfache Bedienung und die dichte Atmosphäre garantieren diesem unterirdischen Kampf gegen die Heerscharen des Bösen einen hohen Suchtfaktor. Tapfere Helden konnten nun auch gemeinsam mit anderen Diablo-Spielern z.B. in Blizzards kostenlosem Battle.net der Monstervernichtung frönen. Seitdem auf der letzten E3 definitiv eine Fortsetzung der erfolgreichen Verschmelzung aus Action- und RPG-Elementen angekündigt wurde, zählen Diablo-Jünger schon die Tage bis zur Veröffentlichung. Einziger Wermutstropfen: Vor Ende dieses Jahres ist mit Diablo 2 nicht zu rechnen. Bislang gibt es nur sehr spärliche Informationen. Unsere Korrespondentin hat Bill Roper dennoch auf den Zahn gefühlt, um ihm tiefergehende Fakten zu dem heißerwartetsten Sequels des Jahres zu entlocken.

Power Play: Warum habt ihr nach dem Erfolg von Diablo nicht gleich eine Zusatz-CD mit neuen Levels herausgebracht.

Bill Roper: Wenn wir Expansion-Sets machen, versuchen wir damit das ursprüngliche Produkt weiterzuentwickeln. Ich glaube, „WarCraft 2: Beyond A Dark Portal“ ist dafür ein gutes Beispiel. Wir führten neue Elemente ein, integrierten das Konzept der legendären Helden. Es gab neue coole Sachen, die den Handlungsablauf vorantrieben. Wir haben darüber diskutiert, ob wir ein Expansion-Set für Diablo machen werden oder nicht. Eine Sache, die uns in den Sinn kam, war, daß wir nur eine Erweiterung machen, wenn sie das Cheaten verhindert. Wir wußten, daß dies aufgrund des asynchronen Modells von Diablo und der Art und Weise, wie der Server und die Clients interagieren, nicht möglich sein wird. Wir wollten keine Expansion veröffentlichen, die nicht das zu bieten hat, was die Spieler von einer Blizzard-Zusatz-CD erwarten würden.

PP: Sehr fair, aber warum hat´s so lange gedauert bis angekündigt wurde, daß es ein weiteres Diablo geben wird?

BR: Wenn wir über die Produkte sprechen, die wir machen werden, achten wir darauf, in welche Richtung die Wünsche und der Enthusiasmus des Entwicklerteams tendieren. Diablo war großartig, die Leute liebten es und es hat sich sehr gut verkauft, also werfen wir ein weiteres auf den Markt – das ist nicht unsere Denkweise. Für uns ist wichtig, was das Entwicklerteam wirklich machen will. Jedenfalls nahmen wir uns die Zeit, um mit ihnen zu reden, und sie meinten, daß es ein paar Sachen in Diablo gäbe, die sie weiter ausbauen wollen. Wenn es offensichtlich auch keine große Überraschung war, als wir dies ankündigten, war es jedoch nicht nur eine simple Entscheidung.

PP: Einer der ursprünglichen Designer von Diablo hat Blizzard North verlassen...?

BR: Ich glaube ja. Ein paar Jungs haben die Company verlassen, weil sie ihre eigene Firma gründen wollen. Aber uns hat auch schon Ron Miller verlassen, der unser Senior-Designer

BLO 2
tanzt weiter

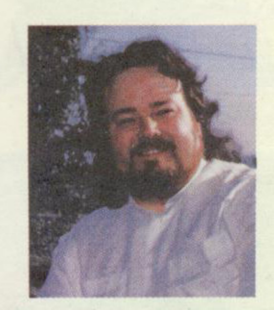
war. Er gründete zusammen mit einem guten Freund und einem Programmierer Red Line Entertainment, und sie machten ein paar Sachen für Activision. Damals kamen auch Fragen auf, was denn nun aus unseren Produkten würde usw.. Wie auch immer, eine der größten Stärken dieser Firma ist, daß wir als Team gestalten. Es gibt nicht nur diesen Guru, der über allem thront und die Design-Dokumente herunterreicht. Da ist dieser sehr iterative und interaktive Prozeß, wo jeder das Spiel spielt und darüber redet. Alles ist immer eine Leistung des gesamten Teams. Wenn du dir eines unserer Produkte anschaust, steht bei der Rubrik „Designed by" immer Blizzard Entertainment. Es sind zwar spezielle Leute für das Design verantwortlich. Ich denke, das ist eine enorme Stärke. Jeder in der Firma ist ein HardCore-Gamer und steuert viel bei, z.B. zur Spielbarkeit und Ausgewogenheit zur Stimmung und dazu, was man von einem Spiel erwartet. Ich glaube, das ist es auch, was unsere Produkte so gut macht.

PP: Worüber denkt ihr bezüglich des Gameplays nach?

BR: Auf das Gameplay bezogen, gibt es viele Dinge. Ich denke, Diablo war der erste Sprung ins kalte Wasser. Nun versuchen wir den großen Schwimm-Marathon einzuläuten. Es gab auch Beanstandungen an Diablo. Manche denken, daß es etwas klein war. „Nun, es war eine Stadt, und es ist ein Dungeon. Ich möchte das Gefühl haben, daß es eine riesengroße Welt ist". In diese Richtung werden wir sicherlich arbeiten. In Diablo 2 wird es vier separate Gebiete geben, die man aufsuchen kann. Die Region, in der du beginnst, ist eine Art Zufluchtsort einer Gruppe von Schurken, die aus dem Areal von Tristram, wo der erste Teil angesiedelt ist, entkommen sind. An diesem Schauplatz gibt es eine Karawane, die gen Osten ziehen möchte. Leider kann sie nicht den Weg durch die Berge nehmen, da er von diesen Dämonen beschützt wird. Wenn du nun den Anführer dieser bösen Kreaturen finden und töten kannst, wird ihre Macht verschwinden und der Karawane ist es möglich, zu fliehen. Um den Umfang des Spiels zu verdeutlichen, stell dir einmal Diablo vor: Da gab es die Stadt Tristram, du bist ein bißchen weiter gegangen, und dort war dann der Eingang in das Reich von Diablo. Wenn dies nun ein Quadrat auf einer Landkarte ausmachen würde, dann stell dir vor, daß um dieses Gebiet vier bis fünf weitere Quadrate dieser Größe liegen und du letztendlich diese Region durchwandern mußt. Es wird außerdem Wildnis geben, die du aufsuchen kannst. Vielleicht gehst du in dieses Gebiet und findest dort einen Höhleneingang, der in einen kleinen vier oder fünf Level großen Dungeon führt. Oder du gehst in eine andere Region, wo du Gerüchte hörst, daß es ein verlassenes Schloß geben soll. Also marschierst du dort hinein und suchst anschließend den Turm des Zauberers auf. Wir haben dieses riesige Areal gemacht, wo man auch zufällig auf Monster stößt. Im Gegensatz zu einem großen 16-Level-Dungeon in einer Region, sind es vielleicht zwei oder drei kleinere, thematisch sehr wichtige Dungeons, in die du gehen würdest, und sie alle sind durch die Storyline und die Geschehnisse miteinander verknüpft. Wenn du dann in der Lage bist, den Overlord zu besiegen, der den Ausgang aus diesem Gebiet blockiert, kannst du die Gegend verlassen und ein neues Areal erkunden. Ich glaube, das ist eines der wichtigsten Dinge, die wir mit Diablo 2 machen – die Elemente ausdehnen und vertiefen, die die Leute an Diablo wirklich mochten, um ein viel stärkeres Gefühl und eine intensivere Erfahrung dieser Welt zu vermitteln.

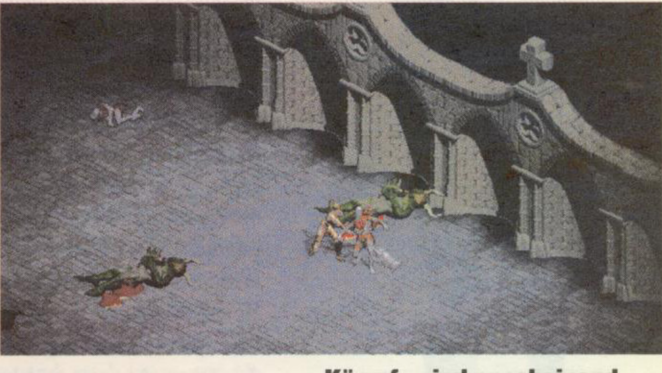
PP: Wie sieht es bei den Spielercharakteren aus? Werden diese auch verändert?

BR: Ja, es wird fünf komplett neue Charaktere geben. Die Charaktere in Diablo waren gut, ordentlich definiert und sie hatten viel Charisma und Persönlichkeit. Andererseits waren sie auch eher „herkömmliche" Charaktere, die man erwarten durfte. Es gab einen Krieger, einen Bogenschützen und einen Zauberer. Die großen



BILL ROPER

Bill Roper ist Produzent und Designer bei Blizzard Entertainment. An „WarCraft 2" war er ebenso beteiligt, wie an „Diablo". Momentan gilt „StarCraft" und dem Sequel zu „Diablo 2" seine volle Aufmerksamkeit.



Kämpfe sind anscheinend auch in Diablo 2 wieder an der Tagesordnung





drei klassischen Fantasy-Charaktere. Mit Diablo 2 werden wir uns davon etwas entfernen. Es wird immer noch Krieger, Zauberer und Schurken geben, aber das werden alles NPCs sein. Stattdessen wirst du unter fünf neuen und verschiedenen Charakteren deine Wahl treffen müssen. Es gibt auf Kampf und Zauberei spezialisierte Charaktere, sowie einen fünften Charakter, der ein bißchen schwierig zu beschreiben ist. Du wirst es später sehen, wenn das Spiel herauskommt. Es wird übrigens – aufgrund des Fehlens einer besseren Bezeichnung – eine Amazone, eine Art weiblicher Krieger, dabei sein. Da wir gerade von den kampforientierten Charakteren sprechen: Im Gegensatz zum Erlernen von Zaubersprüchen, wie es der Krieger in Diablo konnte, wird sich dieser Charakter nun Special-Moves aneigenen. Die Bedienung wird dafür denen der Zaubersprüche ziemlich ähnlich sein. In Diablo konntest du einen Spell mit einem Hot Key versehen und per Rechtsklick abfeuern. Das gleiche kannst du mit den Special-Moves machen. Nehmen wir einmal an, die Amazone kämpft, und du hast diese Drehung, einen Schlag mit doppelter Schadensstärke, der 25 % schwerer zu blocken ist. Wenn du also angreifst und einen Rechtsklick machst, führt sie diesen Special-Move aus. Diese Moves können genau wie Zaubersprüche während des voranschreitenden Spielverlaufs erlernt werden. Wir nehmen dieses Konzept und überlegen, wie wir es erweitern können, so daß es auf jeden Charakter anwendbar ist. Wir wollen jeden Charakter sehr stark definieren, indem wir ihm wirklich coole, spezielle Fähigkeiten geben, die ein anderer nicht beherrscht. Dies kommt nicht nur dem Einzelspielermodus zugute. Wenn du den Charakter im Multiplayer spielst, möchtest du, daß die Leute sagen „Wir müssen unbedingt eine Amazone in der Gruppe haben. Sie kann etwas, was die anderen nicht können“. Dies war schon in Ansätzen bei Diablo der Fall, aber wir wollen es erweitern.

PP: Kannst du mehr zu den speziellen Fähigkeiten der Charaktere erzählen?

BR: Bezüglich der Amazone versuchen wir, ihr spezielle Fertigkeiten zu geben. Was sie vielleicht haben wird, ist ein Stoß-Skill im Umgang mit einem Speer. Hat sie das einmal erlernt, ist das ein Special-Move und eine schnellere Angriffstechnik, die allerdings nicht so viel Schaden zufügt. Falls du also mit jemandem kämpfst und deine normale Attacke mit dem Speer ist nicht schnell genug und dir wird mehr Schaden zugefügt, weil der andere Typ schneller ist, dann kannst du zu dieser anderen Angriffstechnik wechseln. Wir können viele Dinge mit verschiedenen speziellen Fähigkeiten machen. Wir hatten schon andere Ideen, wie den Wirbelwind-Skill, bei der du alle Felder attackierst, die deinen Charakter umgeben. „Zealotry“ war der Name, den wir für eine Fähigkeit benutzten, bei der deine Spielfigur nur über 80 % seiner normalen Angriffsgeschwindigkeit verfügt, aber 150 % Schaden anrichtet. Jedes Mal wenn du angreifst, verlierst du ein paar Hit-Points. Jedenfalls gibt es viele verschiedene Möglichkeiten, und während du spielst, erlernst du diese Skills. Entweder gehst du zum Meister und er bringt dir diese Fertigkeiten bei, oder du findest dieses Buch über Kampftechniken, und der Charakter lernt den Special-Move. Wir dachten, daß das wirklich Spaß machen würde, da es Leuten, die mit Zaubersprüchen nicht so viel anfangen können die Möglichkeit gibt, einfach einzusteigen und zu kämpfen. Eine andere nette Kleinigkeit ist, daß wir das Zufallsprinzip der Welt und der Generation der Dungeons beibehalten werden. So kann es vorkommen, daß du jemandem in die Arme läufst, der einen Move beherrscht, den du noch nicht kennst. Du spielst also, und plötzlich packt dieser Typ sein zweites Schwert aus und macht den Move der tanzenden Klingen des Todes. Du stehst nur da und denkst „Was war das?“. Das kann recht spaßig sein.

PP: Berichte doch noch was zur Engine von Diablo 2.

BR: Wir investieren darin sehr viel Arbeit, versuchen immer, daß es besser aussieht, daß das Gameplay schneller wird und mehr Spieler an dem Geschehen teilnehmen können. Wir beschränkten die Teilnehmerzahl bei Diablo auf



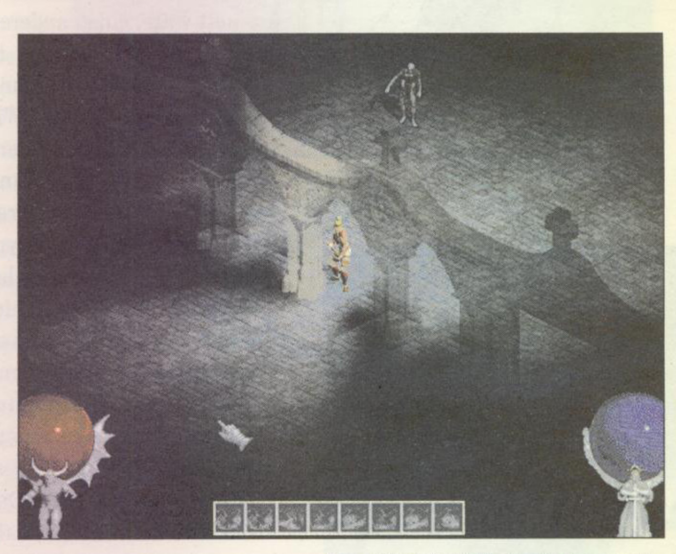
vier, aber das war nicht unbedingt ein Aspekt der Engine. Es war eher eine Entscheidung aufgrund des Designs. Bei Diablo 2 werden mehr Leute an einem Spiel teilnehmen dürfen. Das ist eine Sache, die wir ergänzen. Ein anderes Problem, das eher den programmiertechnischen Aspekt betrifft, ist das Cheaten. Das war bei Diablo schon ein sehr großer Punkt, und bei Diablo 2 arbeiten wir von vornherein daran, um das so gut wie möglich zu verhindern. Es wäre anmaßend zu behaupten, daß wir es durch und durch Cheat-sicher machen. Wir versuchen es nur. Bei Diablo war das unglücklich. Wir haben das Spiel mit so viel Spaß und Ausgewogenheit ausgestattet, was du aber gar nicht bemerkst, wenn du schummelst.

PP: Richtig, es wird dadurch ruiniert...

BR: Genau. Ich liebe es, im Battle.net zu sein und mit anderen Leuten zu spielen, obwohl es auch interessant ist, über ein lokales Netzwerk miteinander zu spielen. Es macht mehr Spaß mit Sachen zu handeln, statt nach dem Motto „Hier ist alles, was du brauchen kannst und alles ist gratis" zu agieren. Das passierte bis zu einem gewissen Grad im Battle.net. Du kannst darin immer noch fair spielen, aber du mußt die Leute kennen, mit denen du spielst. Wir haben Diablo als Ausgangspunkt für Diablo 2 benutzt, uns angesehen, was funktioniert hat und was nicht, und was wir besser machen wollten. Wir bauen darauf auf, damit „Diablo 2" in puncto Gameplay und Spielspaß ein ebenso großer Fortschritt wird, wie es „WarCraft 2" für „WarCraft" war.

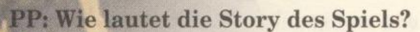
PP: Nochmal zu den Charakteren. Ich habe die ursprünglichen sehr gemocht und bin auf die fünf neuen gespannt. Aber habt ihr jemals darüber nachgedacht, einen frei definierbaren Charakter zu realisieren?

BR: Ja. Darüber haben wir bereits bei dem Charakter-System von Diablo gesprochen. Es gab eine Menge spezifischer Entscheidungen, als wir an Diablo arbeiteten, und wir wollen ihnen auch bei Diablo 2 treu bleiben. Das mit dem Charakter war eine davon. Wir dachten: „Gebt ihnen die Möglichkeit, ihren eigenen Charakter zu machen, indem sie ihre Punkte auf ihre Art und Weise verteilen können." Warum haben wir das dann doch nicht berücksichtigt? Eines der Argumente, die wir von Gelegenheitsspielern, die sich zwei bis drei Spiele im Jahr kaufen, hörten, war, daß sie niemals RPGs spielen, weil sie denken, daß die viel zu schwer sind – „Du mußt einen Doktortitel besitzen, um ein RPG spielen zu können!" Ich beginne das Spiel und habe eine Menge leerer Felder und verfüge über 350 000 Punkte, die ich verteilen muß. Da gibt es all diese Skills... oh, ich kann das nicht!". Deshalb wollten wir mit Diablo etwas kreieren, was Spaß macht und genügend Tiefgang besitzt, so daß es alle Hardcore- und RPG-Spieler mögen, aber es gleichzeitig auch für die Gelegenheitsspieler zugänglich ist. Die Mutter von einem unserer Mitarbeiter spielt gerade ein Spiel, weil sie sich schnell darin zurechtgefunden hat. Einer der simpelsten Vorzüge eines indizierten Klassikers von id Software war, daß er Spaß machte, motivierte, einfach zu spielen war, aber du ihn nur sehr schwer meistern konntest. Du warst sofort im Spiel. Konsolenspiele sind genauso. Sie können umfangreich, tiefgehend und motivierend sein, aber du findest dich vom ersten Moment an zurecht. Du mußt keine große Barriere überwinden. Daran haben wir auch bei Diablo gearbeitet, und das wollen wir bei Diablo 2 beibehalten. Wir haben zwar nicht ausdrücklich festgehalten, daß wir keine Elemente einbauen werden, mit denen man sich seinen eigenen Charakter erschaffen kann, aber ich glaube nicht, daß wir das machen werden. Es gibt Leute in der Company – und ich erinnere jetzt an den interaktiven Design-Prozeß –, die dieses Element viel stärker berücksichtigt sehen wollen. Andere denken, daß es jetzt schon perfekt ist. In welche Richtung wir auch gehen werden, unser Hauptanliegen werden die Leute sein, die Diablo gespielt haben und es mögen. Wir wollen sicherstellen, daß wir nichts machen, wo die Leute sagen, „Das ist nicht mehr das, woran ich mich erinnere!" Als wir Diablo veröffentlichten, kamen die Leute und sagten: „Ich bin ein langjähriger Rollenspieler und habe alle Wizardry-Teile gemeistert. Ich mag Diablo und es hat mir viel Spaß gemacht". Dann kam die nächste Person: „Ich habe noch nie RPGs gespielt. Ich mag sie nicht. Aber ich habe Diablo gespielt und es hat mir sehr gefallen". Es ist wirklich befriedigend, daß wir diese Grenze etwas dehnen konnten. Mit Diablo 2 werden wir den Leuten Tribut zollen, die mehr Hardcore-RPG-Elemente haben möchten.



Da nähert sich doch jemand von hinten





PP: Wie lautet die Story des Spiels?

BR: Grundsätzlich beginnt die Handlung von Diablo 2 mit einem neuen Helden, den du dir unter den fünf Charakteren auswählst, die dir zur Verfügung stehen. Es gibt vier Akte, die an vier verschiedenen Schauplätzen spielen und linear voranschreiten, durch entfernte Länder; und wir haben diesen Charakter, der gen Osten zieht. In Diablo sprachen wir von diesen Charakteren, die aus dem Osten kamen und wir bezogen uns obendrein ein paar Mal auf den Osten. Deshalb dachten wir uns, daß es recht nett wäre, einen anderen Mythos zu haben, in dem es viele Untote und Skelette gibt. Wir wollen auch andere berücksichtigen und sie vielleicht mit unserer Welt verschmelzen. Ägypten, Japan, China oder Rußland, all diese verschiedenen Länder aus denen wir eventuell verschiedene Dinge mit in Diablo einflechten können, um dem Ganzen eine andere Atmosphäre zu verleihen. Der Gedanke dahinter ist, daß, wenn du die letzte Aufgabe eines Aktes gemeistert hast, mit einer Karawane, einem Schiff oder einem anderen Beförderungsmittel in ein neues Gebiet reisen kannst, wobei du die Route selbst bestimmst. Statt einer einzelnen Stadt wie Tristram, zu der du immer wieder zurückkehrst, befindet sich in jedem Akt oder in jeder Region eine andere Stadt mit ihrem eigenen Charme und eigenen Einwohnern. An jedem Ort gibt es Dungeons, Höhlen etc. Was die Hintergrundgeschichte anbelangt, haben wir tatsächlich schon etwas dazu geschrieben. Die Geschichte beginnt, nachdem Diablo besiegt und gefangengenommen wurde. Gerüchten zufolge sollen immer noch Mächte des Bösen im Osten regieren und vielleicht ist Diablo ein Teil dieses Bösen. Aber es wurde doch eigentlich bezwungen, oder etwa doch nicht? Man beginnt also mit dieser mysteriösen Situation. Wir müssen nun herausfinden, was zwischen dem Anfang dieses Spiels und dem Ende des letzten passiert ist. Wir werden auch vieles vertiefen, was im Handbuch von Diablo und am Rande auch im Spiel selbst erwähnt wurde, wie z.B. den Krieg der Sünde, wo sich Engel und Dämonen im Reich der Sterblichen bekämpfen. Die Macht der Parteien beschränkt sich dabei nicht nur auf die Kraft, die sie aus ihrem Heimatreich beziehen. Sie lernen, die Seelen ihrer menschlichen Verbündeten und Verehrer als Energie zu verwenden – und das nicht nur auf der Erde, sondern auch in Himmel und Hölle. Da gibt es also diese große Schlacht mit den Seelen von jedem, der in dieser Welt existiert. Herrschaft über das Reich der Sterblichen ermöglicht es, die Energien nutzbar zu machen. Wir möchten in diesen mystischen Konflikt eintauchen. Die Charaktere müssen jedenfalls herausfinden, was vor sich geht und was an diesen Gerüchten dran ist. Gegen Ende des Spiels sind sie in eine epische Schlacht zwischen Gut und Böse verstrickt. Wir achten immer auf eine tiefgehende Storyline. Beispielsweise greift jeder Titel der WarCraft-Serie ineinander. Es entwickelt sich immer weiter. Das gleiche wollten wir mit Diablo machen, das Universum weiter ausbauen und diese Welt erschaffen, in der die Leute herumlaufen können und glauben, die Charaktere zu kennen.



Gegen die Amazonen hat so mancher Unhold keine Chance

PP: Einer der Kritikpunkte der Hardcore-Rollenspieler war der Mangel an richtiger NPC-Interaktion. Es scheint also, daß sie mehr von diesen Elementen haben möchten.

BR: Eigentlich wollten wir die ganze Zeit ein RPG machen. Das hängt davon ab, was du als RPG definierst. Echte Hardcore-Rollenspieler sagen vielleicht, daß ein richtiges Rollenspiel Statistiken haben muß und daß jeder, mit dem du redest, 100 verschiedene Sachen zu berichten hat. Ich habe auch mit Leuten gesprochen, die meinten, „Natürlich ist Diablo ein RPG. Du bekommst Sachen, steigst Ebenen auf, verwaltest Punkte, die Handlung entwickelt sich und du mußt den Bösewicht besiegen. Das ist ein RPG." Ich tendiere eher zu der Meinung der Hardcore-Rollenspieler. Wir wollen Diablo 2 auf jeden Fall tiefergehender gestalten, so daß z.B. nicht alle Ladenbesitzer die ganze Zeit vor ihren Häusern stehen. Wir möchten, daß es mehr wie ein lebendiger Ort wirkt. Solche Dinge können wir ziemlich einfach erreichen. Wir wollen mehr die-



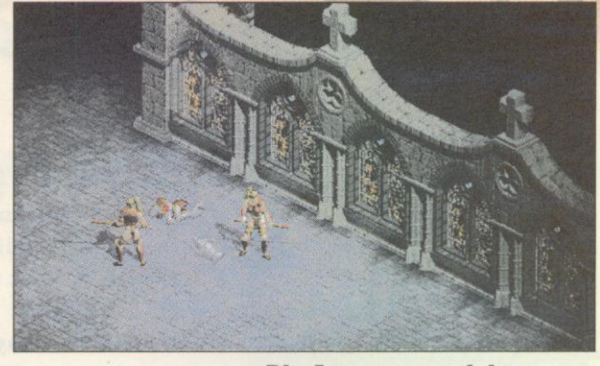
ses Gefühl einer „Welt“ vermitteln, das Gefühl des Rollenspielens, daß eben jemand, mit dem du redest, mehr als eine Antwort gibt und das sich deine Aktionen auf seine Reaktion auswirkt. Dies sind einige Elemente, die es dir erlauben, eine Rolle zu spielen und dieser andere Charakter zu werden. Andererseits wollen wir es nicht so kompliziert machen, daß jemand, der Diablo wegen der simplen Bedienung gespielt hat, plötzlich fürchtet, sich alles aufschreiben zu müssen. Das soll sich auch bei Diablo 2 nicht ändern.

PP: Welche Änderungen sind für Battle.net zu erwarten? Wird es noch kostenlos und unbeschränkt sein?

BR: Ja. Als wir den Einfall mit den Battle.net hatten, sprachen wir auch über Diablo. Und da gab es diese große, neue Sache „Spiele im Internet“. Alle redeten darüber und jeder hatte andere Ideen, was er machen wollte. Bei WarCraft konntest du gegen einen anderen spielen, und bei WarCraft 2 lief das folgendermaßen: Wenn acht Spieler simultan zusammen spielen könnten, wäre das ein riesiger Spaß. Darüber haben wir auch bei Diablo nachgedacht und da gab es all diese verschiedenen Ideen, Konzepte und Modelle für das Spielen im Internet. Wir werden dafür nichts verlangen, da zu dieser Zeit das Prinzip „Zahle, um zu spielen“ galt. Jeder in dieser Firma ist ein fanatischer Spieler. Und als Spieler möchte ich nicht bezahlen müssen, um (im Internet) spielen zu dürfen. Wir waren von dieser Idee so begeistert, weshalb es heute ein Battle.net gibt.

PP: Wie wollt ihr das Problem des „Player-Killing“ bei Diablo 2 in den Griff kriegen?

BR: Das ist ein heikles Thema. Das „Player-Killing“ in Diablo wird durch die Tatsache verschlimmert, daß Leute cheaten können. Wir haben aber schon entsprechende Schritte unternommen, um das zu unterbinden.Wenn du also einen Cheat benutzt, um jemanden zu töten, kannst du nur jemanden meucheln, der diesen Cheat ebenfalls verwendet. Mogler können also Mogler töten, aber das ist ja nicht unbedingt schlimm. Manchmal kann man es aber einem nicht verdenken, daß er Cheats verwendet. Wenn du u.a. auf einen enorm ausgerüsteten, erfahrenen Helden triffst, und du nur diesen mickrigen Charakter der zweiten Erfahrungsstufe besitzt, dann kann dich der andere in der Pfeife rauchen. Man kann zwar Dinge unternehmen, um das zu unterbinden, aber wenn du an den Punkt kommst, wo du unmoralisches Verhalten gesetzlich verfolgen willst, wird es ziemlich schwierig. Wir können das gerade bei Ultima Online beobachten. Dort ist das „Player Killing“ wirklich ausser Kontrolle geraten, und sie fördern das sogar. Falls du jemanden in der Stadt tötest, kommen die Wachen und bringen dich um. Außerdem führten sie Kopfgelder ein. Da gibt es all diese wirklich abscheulichen Dinge, die einer Person angetan werden, die Spieler tötet. Wir hoffen, daß man bei Diablo 2 eher versucht, das Spiel zu meistern, statt einen Mitspieler zu jagen und zu töten.



Die Amazonen auf dem Kriegspfad

PP: Apropos Ultima Online: Versucht ihr Diablo 2 und dessen Spielumgebung irgendwie ebenso beständig anzulegen, wie die von Ultima Online?

BR: Ultima Online ist eine faszinierende Arbeit. Es ist die erste richtige, große und beständige Online-Welt. Außerdem steckt sie noch in ihren Kinderschuhen. Deshalb gibt es eine Menge Probleme, aber es steckt unheimlich viel Potential darin. Das erkennst du, wenn Tage und Wochen verstreichen. Neue Elemente werden eingeführt, Fehler behoben etc. Es wird ein unglaubliches Projekt sein, an dem gearbeitet werden muß. Sicherlich ist das Konzept einer beständigen Online-Welt für jeden Entwickler verlockend. Als Designer imaginärer Welten gibt es nichts schöneres, als mit jemandem zu reden, der die Hintergrundgeschichte und Charaktere kennt, der mit der Welt, die du erschaffen hast, vertraut und davon begeistert ist. Sie kennen einfach alles, die Namen der Charaktere und die Schauplätze, und wenn du über etwas wie Ultima Online sprichst, nimmt das einfach andere Dimensionen an. Warum? Weil du es ständig entdecken und verändern kannst. Die Idee, eine beständige Online-Welt zu kreieren, mit der man immer arbeiten kann, ist wahrscheinlich der Grund, warum jeder in diesem Industriezweig tätig ist.

Brenda Garneau/cis



Power Post


Jan Binsmaier

So viele Zuschriften hatten wir noch nie für die Power Post. Die meisten bezogen sich auf die Themen Abopreise, CD-Cover und Support.

SO ERREICHT IHR UNS
Post:
DMV Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion Power Play
Kennwort: Power Post
Gruber Str. 46a
85586 Poing
Fax:
08121 / 95 1 – 297
eMail:
74431.754@compuserve.com

Bei eMails bitte unter Betreff das Kennwort Power Post angeben. Wir behalten uns vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

In eigener Sache

Seit der Ausgabe 2/98 sind wir in Leserpost förmlich ertränkt worden. Besonders freut uns natürlich, eine so große Resonanz auf die Preissenkung der Power Play erhalten zu haben. Abgesehen von den vielen „Aha-Rufen", Glückwunsch-Noten und Begeisterungs-Schriften gab es natürlich auch einige Sachfragen zu Heft und Abonnement. Zur letzten Frage sollten bereits detaillierte Informationen in den Briefkästen aller Abonnenten stecken.
Einige Zuschriften beschäftigten sich mit der Titelflappe, auf die wir in diesem Jahr verzichten. Es gibt viele Zeitgenossen, denen sie ohnehin ein optischer Dorn im Auge war, da Farbgestaltung und das Verdecken des Titelbildes nicht jedermanns Geschmack waren. Wir kleben nun die CD-ROM direkt auf das Titelbild. Das können wir heutzutage gefahrlos tun, da es mittlerweile spezielle Gummikleber gibt, die sich restlos entfernen lassen, ohne den Titel dabei zu verhunzen. Mit den alten Klebern hat man früher die Papierunterlage beim Entfernen der CD-Hülle häufig zerissen. Wer nun die Power-Play-CD vorsichtig abzieht und anschließend die Klebestreifen mit dem Finger abrubbelt, hält einen tadellosen und unverdeckten Titel in Händen. Alle Informationen von den Rückseiten der Titelflappe (Installationshilfe und CD-Cover fürs Jewelcase) haben wir ins Heftinnere verlegt. Ihr findet sie direkt im Anschluß an unsere CD-Inhaltsseite.
Aus technischen und terminlichen Gründen mußten wir leider auf den Tips & Tricks-Teil in Ausgabe 2/98 verzichten. Aber keine Angst: Die Support-Rubrik stirbt nicht, sondern ist ab dem vorliegenden Heft wieder fester Bestandteil der Power Play. Die Preissenkung, die Euch ja direkt zugute kommt, war uns einfach wichtiger, als weiterhin ein teures Supplement beizuheften. Ich hoffe, Ihr habt viel Freude an unserem neuen Preis-Leistungsverhältnis. *Ralf Müller*

BPjS-Gehorsam?

Was mir schon ewig stinkt, ist Euer vorauseilender Gehorsam gegenüber der Zensur. In der Hitliste „indiziertes Spiel" statt „XXX" (geändert, Anm. d. Red.) zu schreiben, hat sicher viele jugendliche Seelen rein erhalten. Daß Ihr Lara nur mit Weitwinkel fotografiert, und daß Ihr sonst nichts Halb- oder gar Unbedecktes abbilden könnt, ohne überhebliche Sprüche über „Spätpubertierer" loszulassen, deckt Euer entsetzliches Geheimnis auf: Ihr singt mit Mami und Papi im Kirchenchor und verteilt da immer Eure Artikel.

Helmut Weber, Bremen

Du machst da einen Rundumschlag zu zwei unterschiedlichen Themen. **Zum Index:** Glaubst Du wirklich, wir schreiben absichtlich lieber „indiziertes Spiel" oder verzichten auf wichtige Testberichte, nur weil wir uns „lieb Kind" bei den staatlichen Behörden machen wollen? Ganz im Gegenteil, wie unzählige kritische Editorials, Kolumnen und sicher auch Antworten auf Leserfragen beweisen! Wunsch und Realität liegen aber manchmal auseinander – wir DÜRFEN ein indiziertes Spiel nicht beim Namen nennen, so „befiehlt" der Gesetzgeber. Sobald ein Spiel indiziert wurde und das aktuelle Heft noch nicht gedruckt ist, gilt der Titel als tabu. Wenn wir es trotzdem tun, würde die Staatsanwaltschaft das Heft sofort vom Kiosk nehmen lassen. Und das würde unseren Lesern wohl am wenigsten gefallen. **Zum Thema Freizügigkeit:** Nein, wir singen nicht im Kirchenchor, wir möchten das der Kirche nicht antun. In erster Linie verstehen wir uns als Computerspiele-Magazin. Wenn holde Weiblichkeit (oder auch Männlichkeit) bei einem guten Spiel sexy und schön dargestellt wird, werden wir das natürlich erwähnen und zeigen. Sind Dir die zahlreichen spärlich bekleideten Damen in der letzten Zeit in unseren Heften gar nicht aufge fallen? Was wir mit Sicherheit aber nicht machen werden, ist, ein Spiel aufgrund eines Silikon-Busens oder eines knappen Höschens zu bewerten. Ob ein Spiel gut oder schlecht ist, wird bei uns von anderen Faktoren bestimmt.

Sie suchen oder wollen verkaufen?



Sprechen Sie durch uns **370 000* Leser** mit einer Kleinanzeige an. Wenn Sie die 480 000 Leser* von



dazunehmen, erreichen Sie mit dieser Topkombi sogar **850 000* Kontakte!**

*AWA '97

Mein Text:

Für weitere Zeilen benutzen Sie bitte ein anderes Blatt.

In dieser Rubrik:

- ☐ Biete an Hardware
- ☐ Biete Spiele
- ☐ Suche Hardware
- ☐ Biete an Software
- ☐ Verschiedenes
- ☐ Suche Software
- ☐ Privat
- ☐ Gewerblich (werden mit **G** gekennzeichnet)

Meine Anzeige soll erscheinen in:

	privat	**gewerblich (zzgl. MwSt.)**
☐ **Power Play**	DM 8,–*	DM 12,–*
☐ **Topkombination** Power Play + PC Player	DM 10,–*	DM 20,–*

**Preis je angefangene Zeile (ca. 30 Zeichen)*

Ich zahle:

☐ per Scheck (liegt bei)
☐ per Bankeinzug:

Kontoinhaber (Name, Vorname)

Bankinstitut

BLZ

Konto-Nummer

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße

PLZ, Ort

Telefon-Nummer

✗

Datum / rechtsverbindliche Unterschrift (für Jugendliche unter 18 Jahren der Erziehungsberechtigte)

Topkombination:





1 Preis für 2 Objekte!!!

So einfach geht's:
Füllen Sie den Coupon aus. In jedes Kästchen einen Buchstaben und nach jedem Wort ein Kästchen freilassen. Bei Fettdruck oder Großbuchstaben behalten wir uns Abweichungen vor. Bitte vergessen Sie nicht die Rubrik anzugeben. Bezahlt wird vor Veröffentlichung der Anzeige. Legen Sie den Betrag einfach als Scheck bei oder lassen Sie ihn von Ihrem Konto abbuchen. Dazu tragen Sie bitte Ihre Bankverbindung in dem Coupon ein.

Den ausgefüllten Coupon senden Sie an:
WEKA Consumer Medien GmbH
Kleinanzeigen ❑ PC Player ❑ Power Play
Gruber Str. 46a, 85586 Poing
oder nutzen Sie unseren
24-Stunden-Faxservice: 0 81 21/95-16 90

PS.: Selbstverständlich veröffentlichen wir keine Anzeigen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die indiziert sind oder gegen Strafvorschriften verstoßen. Bei Anzeigen, deren Inhalt uns zweifelhaft erscheint, behalten wir uns die Nichtveröffentlichung vor.

Nicht mehr Nummer 1?

Ich finde es ziemlich blöd, sich über die nicht vorhandene Vertrautheit aufzuregen (Leserbrief in Ausgabe 2/98, Anm. d. Red.), denn 1. meine ich, daß das Team ab und zu mal wechseln muß („junges Blut tut öfter gut") und 2. war die Vertrautheit vor dem Teamwechsel doch gegeben. Was ist denn mit den anderen Magazinen, die andauernd auftauchen und Redakteure wechseln; mit denen ist auch keiner „vertraut", und sie werden trotzdem gekauft. Meine „Nummer 1" seid Ihr immer noch. Macht weiter so!
Gab es dieses Jahr übrigens keine Spezial-Ausgabe, oder hab ich die als Abonennt nicht bekommen?

Michael Reinecke, via Internet

Vielen Dank für den Zuspruch! Was mich persönlich interessieren würde: Wie lange dauert es eigentlich, bis ein Redakteur „vertraut" ist und den Status „Neuling" verliert? Drei Monate, ein halbes oder ein ganzs Jahr? Natürlich ist mir bewußt, daß man das nicht genau an einem Zeitraum festmachen kann, aber mich würde Eure Meinung dazu schon interessieren. Könnt Ihr uns und unsere Testkriterien schon besser abschätzen als zu Beginn?
Nein, in diesem Jahr gab es keine „Spezial-Ausgabe". Dafür haben wir uns aber entschlossen, so einige interessante Sonderhefte zu machen. Eines davon liegt bereits am Kiosk: „Strategie für Genießer", ausgestattet mit CD-ROM und einer erstklassigen Vollversion sowie erstmalig mit einem Table-Top-Spiel.

Ultima Online unterbewertet?

Als ich in der Ausgabe 1/98 den Test des (von mir) sehnsüchtig erwarteten Online-Rollenspiels Ultima Online las, hatte ich es schon seit ein paar Tagen zu Hause. In dieser Woche saß ich fast jeden Tag bis spät in die Nacht und verbrachte eine schöne Zeit in der mir schon seit langem liebgewordenen Fantasywelt Britannia. Vor allem die Spieltiefe und Komplexität haben mich fasziniert, wie noch kein Computerspiel zuvor. Daher war meine Erwartung sehr hoch, daß die Power Play dieses Spiel hochloben würde. Doch was las ich dann? Nicht einmal ein „Besonders empfehlenswert"! Ich finde, es war ein gewaltiger Fehler, es derart unterzubewerten. Seltsam, daß gerade die Power Play so ein Spiel dermaßen schlecht bewertet, das durch lang anhaltende Motivation und besten Spielspaß brilliert.

Gerhard Oberhuber, Wien

Hail! Wir haben einige lange Diskussionen über die Bewertung von Ultima Online hinter uns. Denn Tatsache ist, daß mittlerweile neben Maik (Sir Elric) und mir (Gecko) auch Ralf, Sascha und Joe vom UO-Fieber befallen wurden. Wir sind praktisch täglich in Britannia anzutreffen, wenngleich auch meist ziemlich spät am Abend (Nacht). Doch die Faszination, die UO unbestritten auf uns ausübt, darf nicht über die Mängel hinwegtäuschen. Ich rede hier von unzähligen Abstürzen, die ständigen Bugfixerei, die teilweise extremen Ruckler (Lags) und vieles mehr. All dies muß in einer neutralen Bewertung auch zum Ausdruck kommen. Außerdem: Eine 81%-Wertung ist durchaus empfehlenswert! Daß uns Ultima Online trotz aller Schwächen besonders gut gefällt, kommt aber doch eigentlich auch durch unsere Folge „Online-Tagebuch" zum Ausdruck, oder? Ansonsten würden wir den Platz sicherlich anders nutzen. Cya in Britannia!

Nochmal UO

Ich habe in einem Inserat gelesen, daß Mitte März eine deutsche Version von Ultima Online erscheinen soll. Stimmt das?

Raphael Hoeneisen, Andelfingen / Schweiz

Nein, das war wohl leider eine Ente. Nach Aussagen von Origin wird es auf keinen Fall eine deutsche Version geben. Und es würde eigentlich auch wenig Sinn machen, denn außer den Menüs gäbe es nichts zu übersetzen. Die Sprache von Ultima Online ist und bleibt nunmal Englisch, schließlich kommunizieren die Spieler dieser Welt miteinander. Sämtliche Gespräche von NPCs (Non Player Characters = computergesteuerte Charaktere) kommen beispielsweise direkt von den Servern in den USA und

INSERENTENVERZEICHNIS



In Britannia wird weiterhin Englisch gesprochen. Deutsche Variationen sind erst für den Nachfolger geplant.

werden folglich auch nur in Englisch übermittelt. Eine komplett deutsche UO-Welt würde einen deutschsprachigen Server beanspruchen. Dann aber wären alle anderen Spieler weltweit davon ausgeschlossen und das Spiel würde sehr, sehr viel von seinem Flair verlieren.

Demos & Testmuster

Wie kommt Ihr eigentlich an die Spiele zum Testen? Werden sie Euch von den Firmen zugestellt, oder kauft Ihr sie etwa im Laden? Und die Demos bekommt Ihr doch sicherlich automatisch von den Herstellern? Oder müßt Ihr sie extra anschreiben? Die Demos müßten doch eigentlich schon früher zu haben sein. *Konstantin Fritzsche, Peine*

Die Testmuster bekommen wir in der Regel direkt von den Firmen bzw. von den deutschen Distributoren und Presseagenturen. Manchmal ist es aber auch notwendig, ein Spiel direkt in Amerika zu bestellen. Dann müssen wir sie natürlich auch bezahlen. Die Demos bekommen wir manchmal automatisch, meistens müssen wir sie aber explizit beim Hersteller anfordern oder im Internet aufspüren. Zudem brauchen wir eine schriftliche Genehmigung der Firma, daß wir das Demo auch auf unsere CD pressen dürfen.Der Zeitpunkt, an dem eine Demo-Version verfügbar ist, kommt ganz auf die jeweilige Firma an. In letzter Zeit setzt sich verstärkt der Trend durch, daß Firmen zuerst das Spiel auf den Markt bringen und erst danach das Demo programmieren. Leider, denn eigentlich sollte meiner Meinung nach eine Demo-Version vor dem eigentlich Produkt kommen, um in einer Art „Vorschau" schon mal einen Vorgeschmack zu bieten. Darauf haben wir aber natürlich keinen Einfluß, daher kann es durchaus passieren, daß Ihr ein Spiel schon gekauft habt, bevor wir Euch ein Demo davon präsentieren können.

Kleinanzeigen

Biete Spiele

Computerspiele An- und Verkauf Wir nehmen neue und alte Titel! ca. 2000 Spiele (PC, Amiga, PSX, C64) Com Illusion, Beethovenstr.57, Hamburg, 0 40/22 46 33 (15-20 Uhr) G

Spiele für PC CDROM zu Top Preisen, Preisliste kostenlos bei H&M GdbR, Platanenweg 4, 66773 Schwalbach, Tel: 0 68 34/5 57 55, Fax: 5 57 66 G

Biete Software

MAGIC - Computer & Spiele Breitenfeldstr. 46 - 91126 Schwabach Tel: 09 11/6 32 02 41 Fax 09 11/6 32 78 95 Spiele noch günstiger, da ab 2'ter Lieferung per Rechnung! Preisliste kostenlos! Jetzt noch günstiger durch Versand auf Rechnung G

FLUGSIM. 5.1 Komplettpaket 200,- Viel Softw. / Steuerhorn 0 75 44/7 11 84

Biete Hardware

PC/Video-Games, Laserdisc Hardware zu Top-Preisen Bestellung 24 Stunden Tel/Fax 0 21 31/98 03 27 Hein Software Neuss G

Hinweis:

Der nächste Anzeigenschluß für Kleinanzeigen ist am **18.02.98** **für die Ausgabe 4/98** (EVT: 16.03.98). Später eingehende Anzeigen können leider erst für die Ausgabe 5/98 berücksichtigt werden.



X-COM Interceptor:
Wirtschaften wie in X-COM und fliegen wie in Wing Commander – dabei bleibt das härteste Alien auf der Strecke.

Might & Magic VI:
König weg, Dämonen da – der Countdown zum Rollenspiel-Ereignis des Jahres hat begonnen. Ausführlicher Vorbericht im nächsten Heft.

Anno 1602:
Die Siedler von Blue Byte bekommen Konkurrenz: Sunflowers´ Aufbausimulation Anno 1602 entführt auf einsame Karibikinseln.

Grand Prix 500 cc:
Klammheimlich bastelte Ascaron an einer Motorrad-Sim der Extraklasse: Zweirad-Freaks werden voll auf ihre Kosten kommen.

Die neuen Monster kommen:
Ab Mitte März sollen die ersten Monster3D II-Karten ausgeliefert werden. Die neue Generation der 3D-Beschleuniger-Add-On-Karten mit Voodoo-II-Chipset wurde jetzt in Paris vorgestellt. Daten, Fakten, erste Eindrücke im nächsten Heft.

4/98
erscheint am **16. März**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Ralf Müller (rm) verantw.
Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)
Ltd. Redakteur: Jan Binsmaier (jb)
Redaktion:, Sascha Gliss (sg), Joe Nettelbeck (jn), Christian Peller (cis), tom schmidt (ts), Maik Wöhler (mw)
CD-Redaktion/Hardware: Thomas Ziebarth (tz)
Ständige Mitarbeiter: Fritz Effenberger (fe), Thomas Ziebarth (tz)
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Online: Michael Vondung (CIS), Michael Stauber (T-Online)
Redaktionsassistenz: Christiane Wesoly (1231)
Telefon-Hardware-Hotline: Thomas Ziebarth
Jeden Dienstag und Donnerstag von 17.00 Uhr bis 20.00 Uhr
Tel.: 089/13999400
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: C8121/95-1001, Telefax: 08121/95-1297
Layout & DTP: Hermann Schmitzberger, Martina Siebert
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Josef Bleier
Titel-Artwork: Bomico/VPM
Anzeigenleitung: Alan Markovic (1105)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz: Christoph Knittel (1270), PLZ-.Gebiet 0-5 : Natalie Regnault (1273)
Markenartikel: Christian Buck (1106)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (1471)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 1. Januar 1997
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 08121/95-1389, Fax: 08121/95-1297
Int. Account Manager: Emma Karpfinger (1309)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London
Tel.: 0044-0181446-6400, Fax.: 0044-0181446-6402
USA: M & T International Marketing, San Mateo
Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Holland: Insight Media, Laren
Tel.: 0031-35-5395111, Fax.: 0031-35-5310572
Korea: Young Media Inc. Seoul
Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Japan: Accot Corp., Tokio
Tel.: 03-81-3-3800-3229, Fax 03-81-3-3800-3844

Vertriebsleitung: Gabi Rupp
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice: Postfach 1163, 74168 Neckarsulm,
Te.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltung AG
Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131
Einzelheftbestellung In- und Ausland: Computerservice Jost, Ickstattstr. 9, 80469 München, Tel.: (089)20240250, Fax: (089)20240215
Preise: Power Play: Einzelheft 4,90 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 49,80 Mark; Ausland: 73,80 Mark; A: 398,- ÖS; CH: 49,80 sfr (Luftpost auf Anfrage)
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Produktionsleitung: Otto Albrecht (1440)
Technik: Journalsatz GmbH
Gruber Str. 46b, 85586 Poing
Druck: Mohndruck Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Verlagsleitung, Marketing/ Vertrieb : Helmut Grünfeldt

Geschäftsführung: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

Anschrift des Verlages: WEKA Consumer Medien GmbH, Gruberstr. 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing, Telefon 08121/95-0, Fax 08121/95-1199

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.







Also los... Wie heißen Sie?



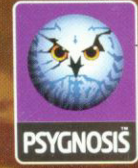
Die Luft...
Ich kann kaum atmen.



Haben
Hat/Haben
Wo
Was
Wie
Kann
Wer
Diverses



PC
CD
ROM



PSYGNOSIS